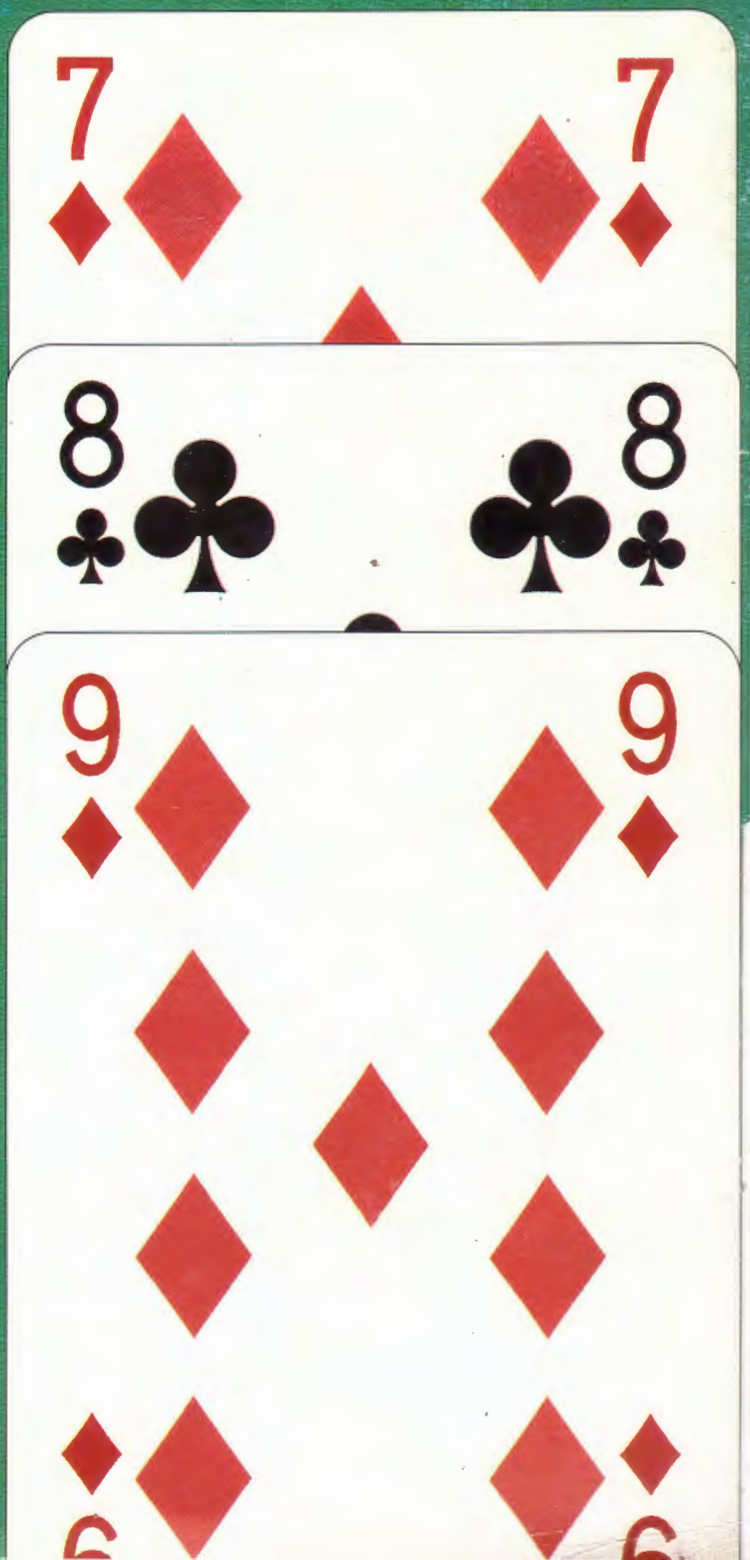
SOLITARIOS

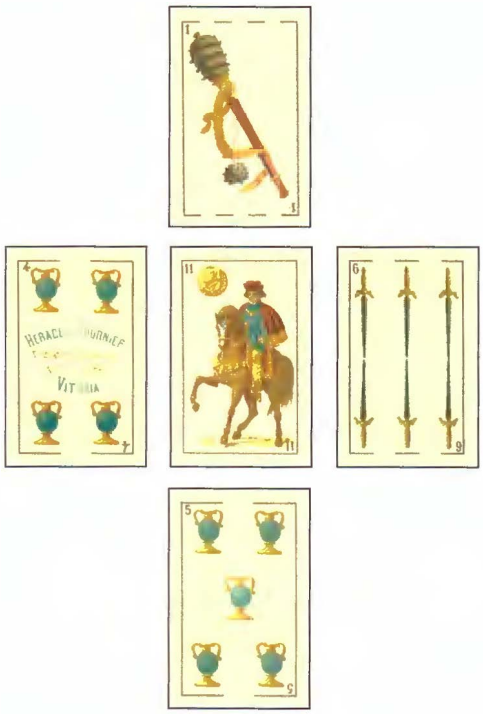


ÍNDICE

SOLITARIOS

Solitario de la cruz 1-4
Solitario de la media hora 5-6
Solitario de los reyes 7-10
Solitario de los sietes 11-14
Solitario de los espacios 15-18
Solitario del arpa 19-24
Solitario de los pares de color 25-26
Solitario de las dos columnas 27-30
Solitario de los personajes 31-34
Solitario del desfile de parejas 35-38
Solitario de los múltiplos de siete 39-42
Solitario del semicírculo 43-48
Solitario Montecarlo 49-52
Solitario de la morena y la rubia 53-56
Solitario de las doce figuras 57-60
Solitario del reloj 61-64
Solitario de los abanicos 65-68
Solitario de la pirámide 69-72
Solitario fatídico 73-76
Solitario de la constancia 77-80
Solitario de los cuatro palos 81-84
Solitario Napoleón 85-88
Solitario astorgano 89-92
Solitario del as al rey en fila de ocho 93-96
Solitario regio 97-100
Solitario de las cinco casillas 101-104
Solitario de los reyes en cruz 105-108
Solitario del cartabón 109-114
Solitario de la carta cubierta y la carta descubierta 115-116
Solitario desplegado 117-118
Solitario de las ocho columnas 119-120
Solitario del casino 121-124
Solitario por una más, por una menos, por iguales o por el mismo 125-128
Solitario del castillo sitiado 129-134
Solitario del perro 135-140
Solitario americano 141-146
Solitario de los nueve montones 147-150
Solitario de las dos escaleras 151-154
Solitario del abuelo 155-156
Solitario del palo largo palo corto 157-158
Solitario internacional 159-162
Solitario del fraile 163-166
Solitario rojo y negro 167-170
Solitario de la colada 171-174
Solitario de la adición 175-178
Solitario monárquico 179-182
Solitario de los ases 183-186
Solitario Canfield 187-190
Solitario del salto de tres 191-194
Solitario de sumar diez 195-198
Solitario de las once cartas 199-200
Solitario del joyero 201-206
Solitario de los nueve montones en doble rampa 207-212
Solitario del cuarto de hora 213-216
Solitario de la familia 217-220
Solitario del acordeón 221-224

SOLITARIO DE LA CRUZ



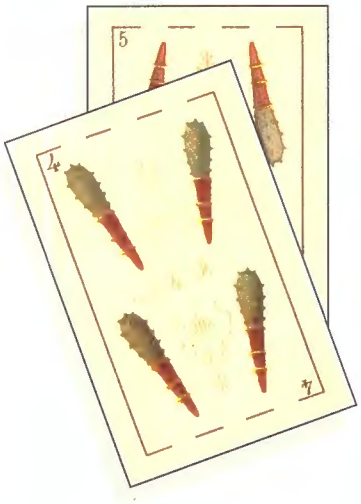
El solitario de la cruz combina la suerte con la estrategia para que el jugador que se atreva con él pase un buen rato. Solucionarlo produce una especial satisfacción.

Tras barajar y cortar el mazo de naipes, se colocan las cinco cartas superiores, descubiertas, sobre el tapete, formando una cruz.
Las cuatro esquinas libres se utilizarán para colocar primero los ases de cada uno de los palos, y sobre ellos el resto de la cartas del palo en orden ascendente hasta el rey. Para ello, sobre las cartas que forman la cruz pueden colocarse naipes del mismo palo en orden descendente.
Si queda libre algún espacio de la cruz puede colocarse en él cualquiera de las siguientes cartas:

- la superior del mazo;
- la superior del pozo;
- la superior de uno de los montones de naipes que forman la cruz.

El pozo se forma con las cartas, boca arriba, que se van levantando del mazo y no hay posibilidad de colocar sobre alguno de los montones de la mesa.
Tras colocar las cinco primeras cartas, si hay algún as se pondrá en una de las esquinas libres. Si hay otras cartas del mismo palo consecutivas (el dos, el tres, etc.) se colocarán en orden sobre el as.

Baraja: **española**
N° de naipes: **40**
Pozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ordenar los palos en orden ascendente del as al rey**
Disposición inicial: **5 cartas descubiertas en forma de cruz**

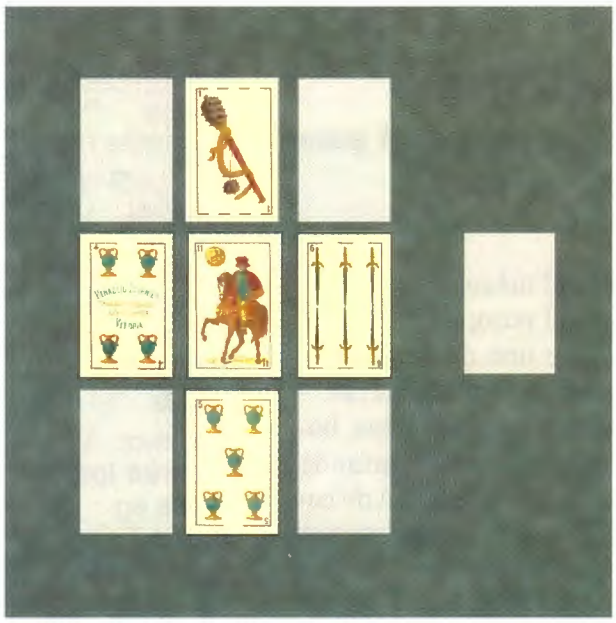


Si hay dos cartas del mismo palo consecutivas, la menor puede colocarse sobre la mayor formando un montón y liberando otro espacio en la cruz.
Los naipes de un montón no pueden moverse juntos en la misma jugada, sólo pueden moverse de uno en uno utilizando los espacios libres que pueden quedar en la cruz.
Terminados los movimientos iniciales con las cinco primeras cartas, se pasa a levantar la carta superior del mazo. Ésta puede colocarse sobre uno de los siguientes lugares:

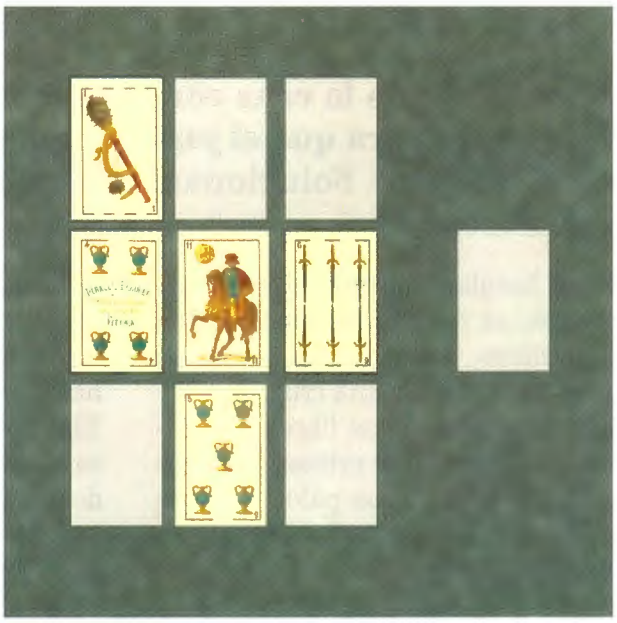
- una de las esquinas, si es un as o la carta inmediatamente superior a la del mismo palo de esa esquina;
- uno de los cinco montones que forman la cruz, si es la inmediatamente inferior a la carta que está encima del montón;
- un lugar libre de los cinco de la cruz, si existiera dicho lugar;
- el pozo, si no fuera posible colocarla en alguno de los lugares anteriores, o si no se considerara conveniente ocupar un lugar libre disponible de acuerdo a la estrategia utilizada.

Se siguen sacando cartas del mazo y colocándolas según las reglas descritas. Las cartas que van quedando en el pozo también pueden utilizarse siguiendo las mismas reglas. El juego termina cuando no es posible colocar más cartas sobre los montones de la mesa (los de la cruz o los de las esquinas). No se puede dar la vuelta al pozo. Si se ha conseguido colocar todas las cartas correlativamente del as al rey por palos en las cuatro esquinas, los cinco espacios de la cruz habrán quedado libres y se habrá ganado. Si no es así, se habrá perdido. Pueden recogerse las cartas, volver a barajarlas y repetir el solitario.

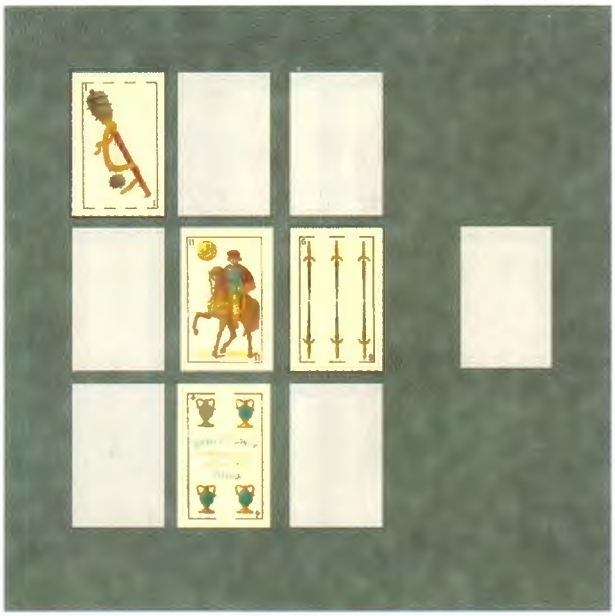
DESARROLLO DEL JUEGO



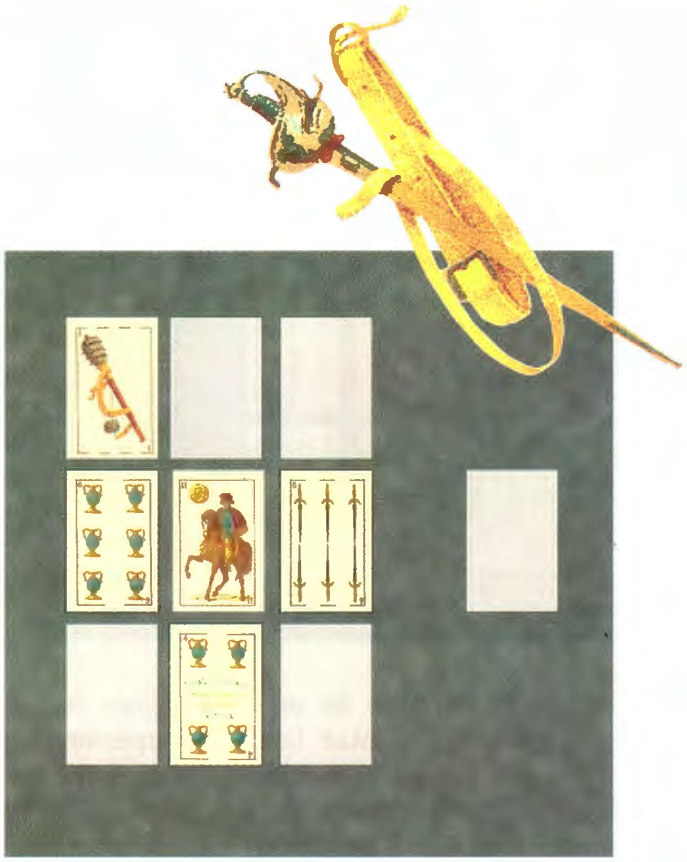
1 Después de barajar y cortar el mazo de 40 naipes, se descubren una a una las cinco cartas superiores y se colocan sobre el tapete de juego formando una cruz.



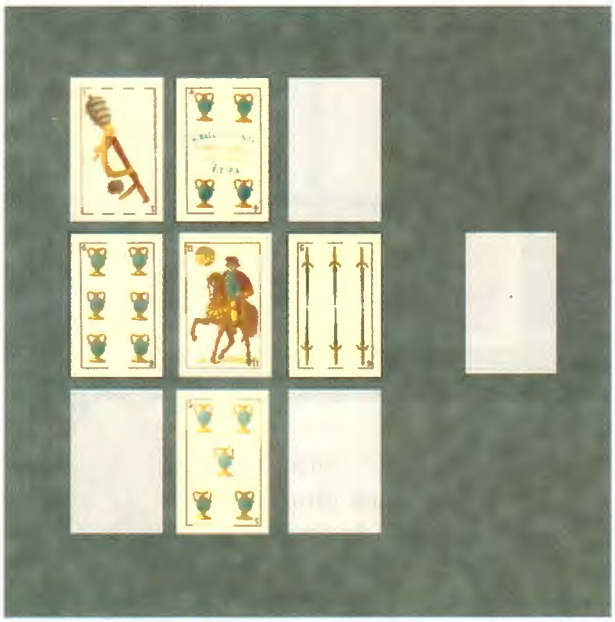
2 El as de bastos se mueve a una de las esquinas para iniciar la pila del as al rey del palo, liberando así un lugar en la cruz, que podrá ser ocupado por otra carta del mazo.



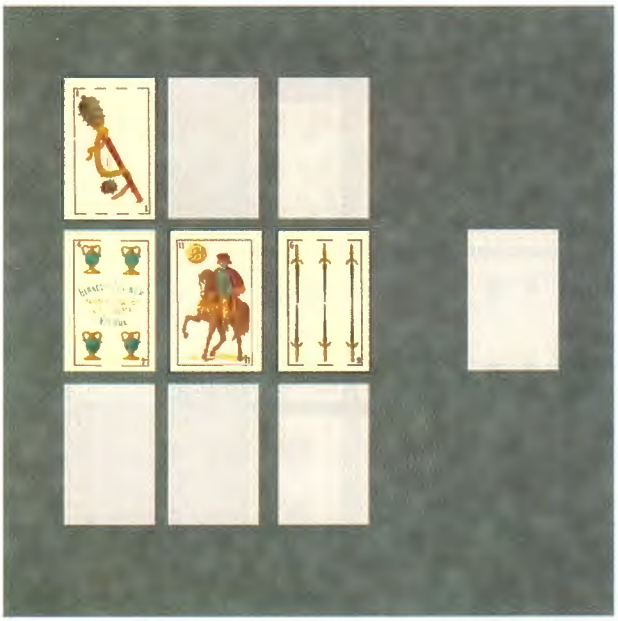
3 Las cartas consecutivas del mismo palo pueden colocarse unas encima de otras en los cinco espacios de la cruz, formando pilas auxiliares de orden inverso a las de las esquinas; de este modo quedan espacios libres en la cruz para colocar otras cartas. Como el cuatro y el cinco de copas son cartas consecutivas, se coloca la inferior sobre la superior y de este modo se libera un espacio.



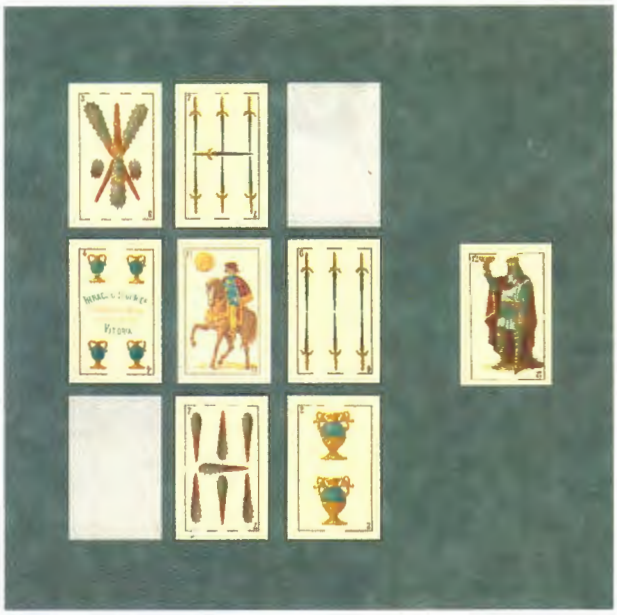
4 La carta superior del mazo, el seis de copas en este caso, puede colocarse en uno de los espacios libres de la cruz.



5 Para poder colocar el cuatro y el cinco de copas sobre el seis, primero hay que mover el cuatro de copas a otro de los lugares libres para liberar el cinco de copas y poder moverlo.

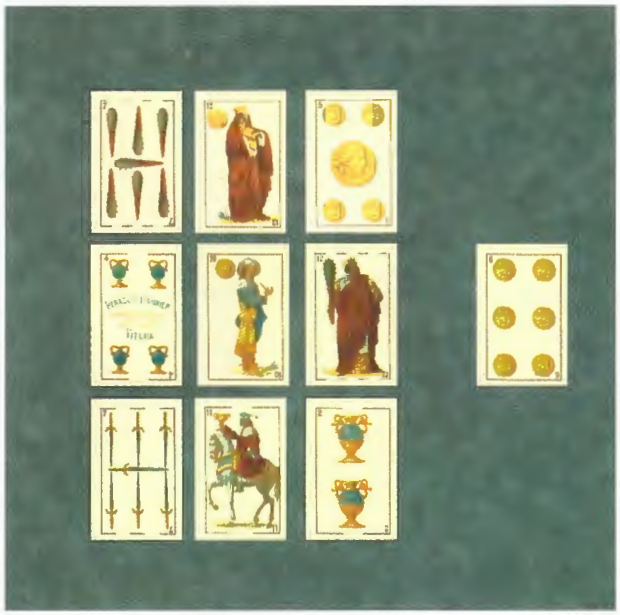


6 Ahora ya puede moverse el cinco de copas sobre el seis de copas; a continuación, sobre el cinco de copas se coloca nuevamente el cuatro del mismo palo.

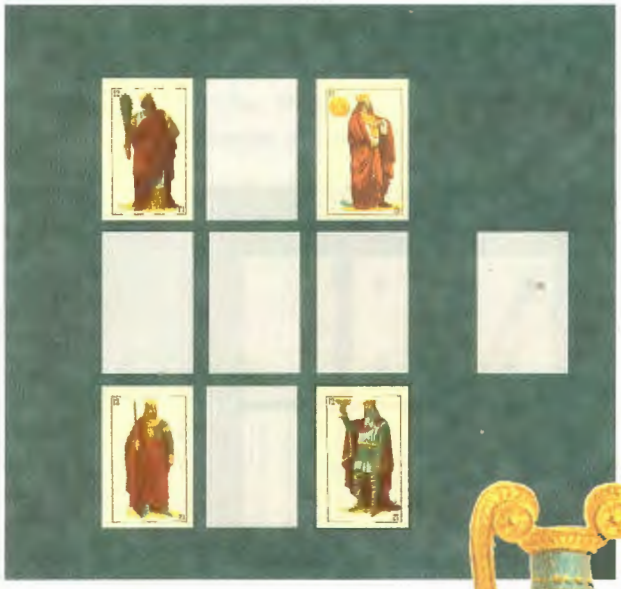


7 Si se dispone de espacios libres en la cruz, al levantar la carta superior del mazo se tienen diversas alternativas para colocarla. Puede ponerse en uno de los –normalmente escasos– espacios de la cruz (siete de espadas, siete de bastos), o bien sobre una de las cartas de la cruz (el seis de espadas sobre el siete), o bien en una de las esquinas (dos de copas y tres de bastos), o bien en el pozo (rey de copas).

9 Aspecto del solitario a punto de terminarse. El caballo de bastos puede colocarse sobre la sota. Caballo y sota de oros puede moverse sobre el rey de oros.

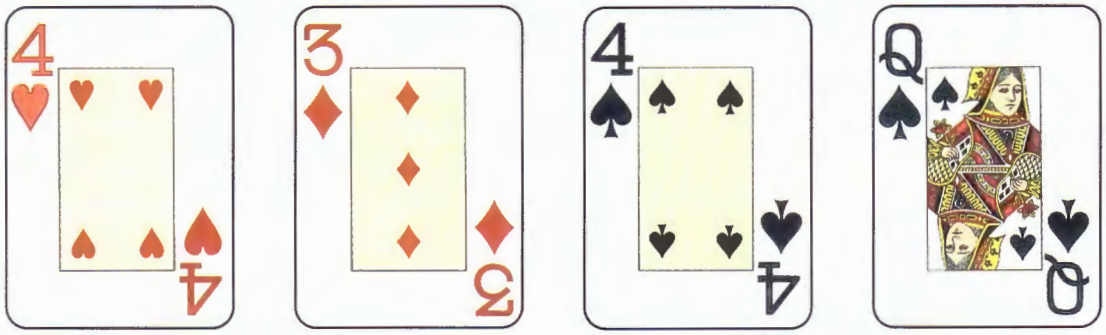


8 La carta superior del pozo se rescata cuando es posible: el seis de oros puede colocarse sobre el cinco de oros en la esquina superior derecha.



10 El solitario está terminado. Los cinco espacios iniciales de la cruz aparecen vacíos. En las cuatro esquinas –antes vacías– quedan ahora los reyes culminando las pilas de sus palos iniciadas con los ases y sobre los que se han ido apilando –correlativamente– el resto de naipes.

SOLITARIO DE LA MEDIA HORA



Como su nombre indica, este solitario nos puede llevar media hora, pero solucionarlo suele requerir algo más de paciencia.

Después de barajar y cortar, se levantan sucesivamente las cuatro primeras cartas del mazo que el jugador coloca en hilera frente a él de izquierda a derecha. Si entre ellas hay dos o más cartas de igual valor, se superponen sobre la que está más a la izquierda, sin mover de su lugar ninguna de las restantes.

A continuación se descubren en sucesión las cuatro cartas superiores siguientes del mazo que se colocan sobre las cartas anteriores —de izquierda a derecha— o en los huecos que hubiera, superponiendo en la forma indicada anteriormente las cartas del mismo valor que hubieren aparecido o aparecieren ahora al mover éstas, ya que no se superponen los montones de cartas, sino solamente la carta superior que sea del mismo valor que otra situada más a la izquierda.

Se continúan descubriendo cartas del mazo en la forma indicada, de cuatro en cuatro, no pudiendo hacer los traslados de cartas hasta después de colocadas, cada vez, las cuatro que se descubren. Después de descubrir todas las cartas del mazo, se recogen los cuatro montones, tomando el primer montón de la derecha y colocándolo sobre el de su izquierda; éste sobre el de su izquierda y, finalmente, éste montón sobre el situado más a la izquierda. A este montón se le da la vuelta sin barajarlo, y queda así convertido nuevamente en el mazo del que se vuelven a descubrir las cartas de cuatro en cuatro.

Las cartas del mazo se descubren y colocan de izquierda a derecha. Las cartas del mismo valor se agrupan de derecha a izquierda. Los montones que resultan al terminar el mazo también se apilan de derecha a izquierda.

Cuando al descubrir cuatro cartas sean todas del mismo valor, se retiran fuera, disminuyendo de este modo en cuatro cartas el total del mazo. Termina el solitario cuando se han conseguido retirar todas los naipes en combinaciones de cuatro cartas iguales.

Baraja: **francesa**

N° de naipes: **52**

Pozo: **no**

Estrategia: **no**

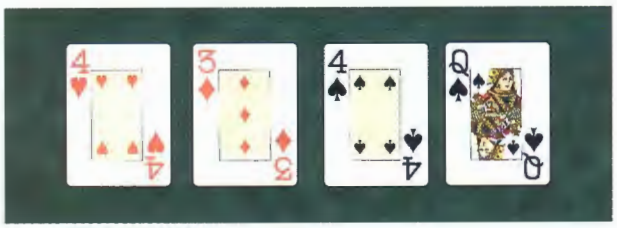
Duración de la partida: **media hora**

Dificultad: ♣

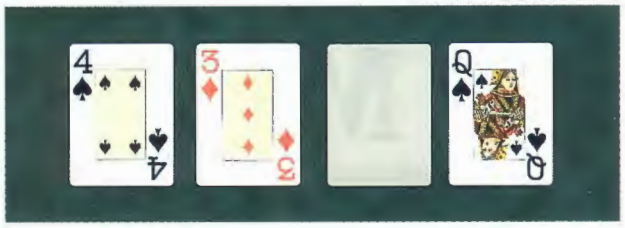
Objetivo: **retirar las cartas en grupos de cuatro del mismo índice hasta que no quede ninguna en el mazo**

Disposición inicial: **4 cartas descubiertas en fila**

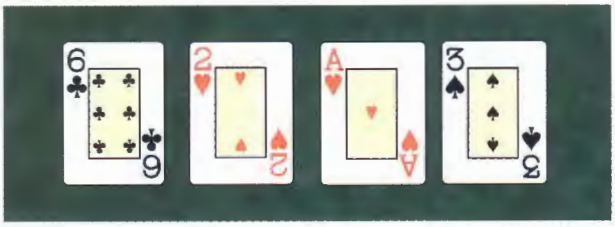
DESARROLLO DEL JUEGO



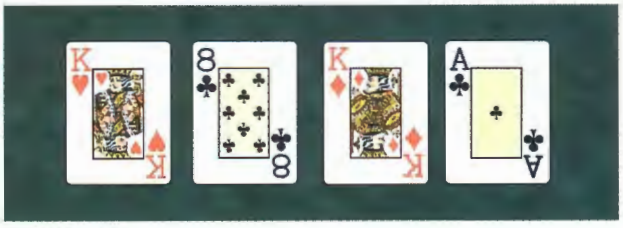
1 Después de barajar las cartas y de cortarlas, levantamos, una a una, las cuatro primeras cartas del mazo y las colocamos en fila una al lado de la otra.



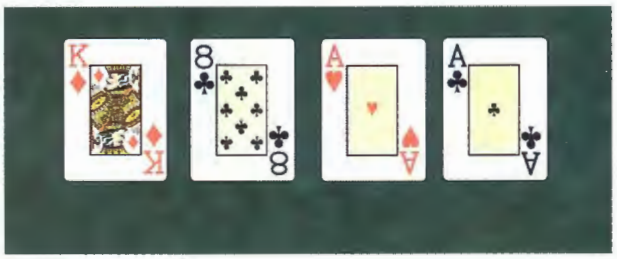
2 Movemos el cuatro de pic sobre el cuatro de corazón, ya que las cartas del mismo índice se ponen unas sobre otras, de derecha a izquierda.



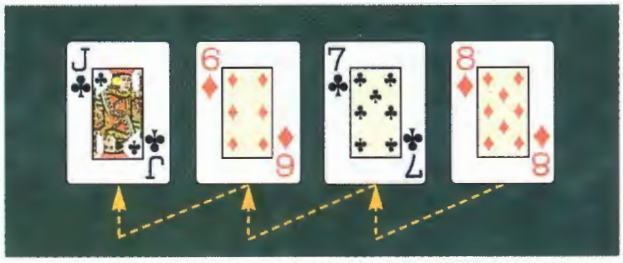
3 Colocamos una carta sobre cada uno de los cuatro montones. Las cuatro cartas son de distinto índice, por lo que no se puede mover ninguna.



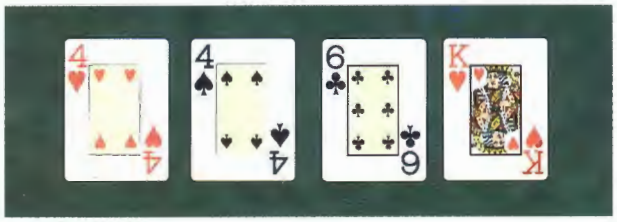
4 Se colocan cuatro nuevas cartas, una sobre cada uno de los montones. Movemos la K de diamantes sobre la de corazones. Al mover la K nos aparece el as de corazones.



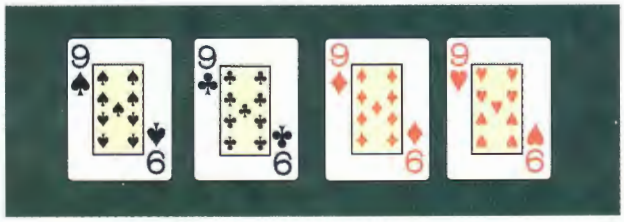
5 Debemos mover el as de trébol sobre el de corazones, y a continuación cubrimos cada montón con una carta extraída del mazo.



6 Una vez colocadas todas las cartas, ponemos el montón de la derecha sobre el de su izquierda, hasta tener un solo montón.

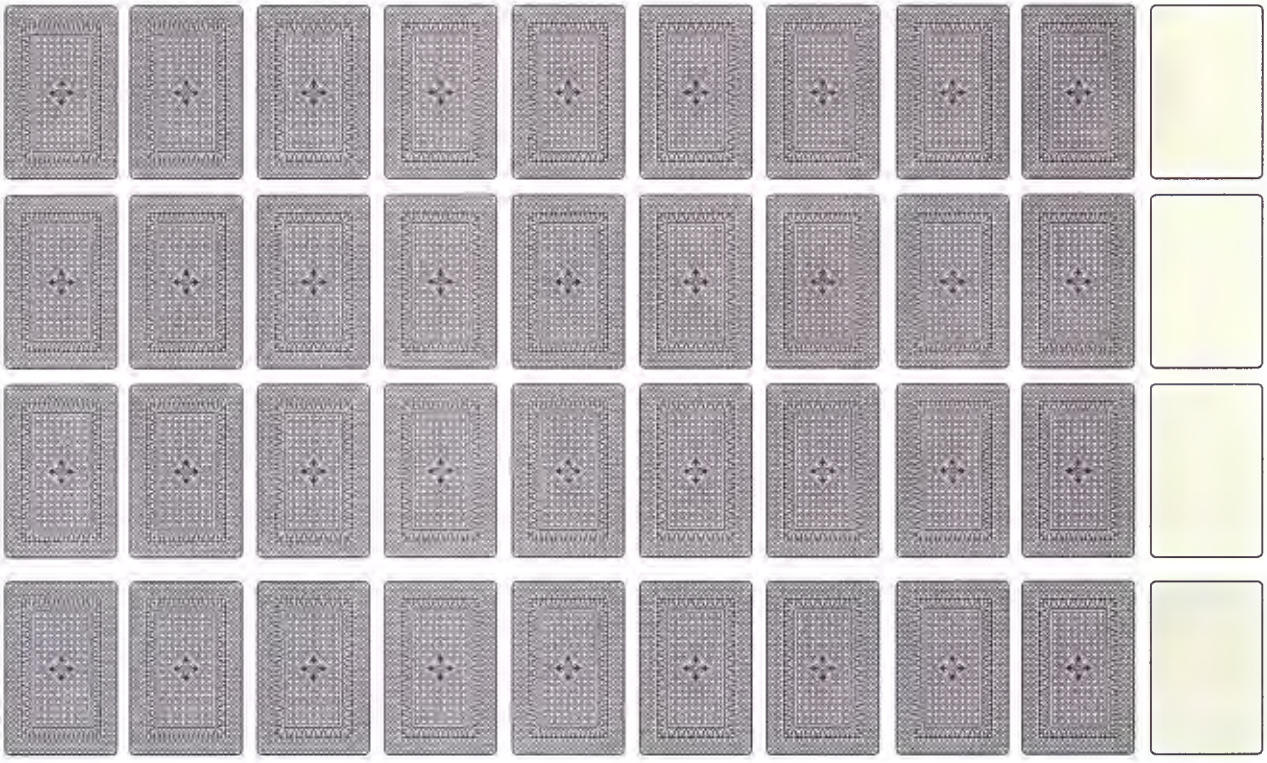


7 Este único montón se convierte en el nuevo mazo con el que reiniciamos el proceso de colocación de cartas en cuatro montones alineados.



8 Cuando las cuatro cartas que quedan sobre los montones son iguales, se procede a retirarlas y se continúa con el resto de las cartas hasta eliminarlas todas.

SOLITARIO DE LOS REYES



Este es un solitario bastante sencillo. Pero el azar suele impedir su solución, al hacer que aparezcan los cuatro reyes antes de que se descubran todas las cartas. Requiere una superficie amplia.

Después de barajar las cartas y cortar el mazo, se colocan treinta y seis cartas tapadas en cuatro filas de nueve cartas cada una, quedando cuatro cartas en la mano.
La primera fila será la de los oros, la segunda la de la copas, la tercera la de las espadas y la cuarta la de los bastos (las pintas o líneas discontinuas de los naipes nos ayudarán a recordar este orden).
Las columnas, de izquierda a derecha, serán las que corresponden al orden de las cartas en el palo desde el as al caballo. Queda libre el lugar correspondiente al rey.
Se toma una de las cuatro cartas que quedaron en la mano y se coloca, descubierta, en el lugar que le corresponde por su palo y su orden, retirándose la carta que ocupa ese lugar. A continuación se coloca esta segunda carta –descubierta– en su lugar y se descubre la que estaba allí. Se sigue jugando de este modo hasta que la carta que se descubre es un rey. Cuando sucede esto, se coloca en el lugar que le

Baraja: **española**
N° de naipes: **40**
Pozo: **no**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣
Objetivo: **ordenar los palos correlativamente del as al rey en cuatro filas**
Disposición inicial: **36 cartas tapadas**

corresponda y se descubre otra carta de la mano, con la que se procede del modo explicado para proseguir el juego hasta haber logrado ordenar todas las cartas de las hileras correlativamente y por palos, en cuyo caso se ha conseguido finalmente el objetivo del solitario.

Se pierde el solitario cuando se hayan destapado los cuatro reyes antes de haber colocado todas las cartas, a menos –lo cual es bastante improbable– que las cartas que quedasen por destapar estuvieran situadas precisamente en los lugares que les corresponden.

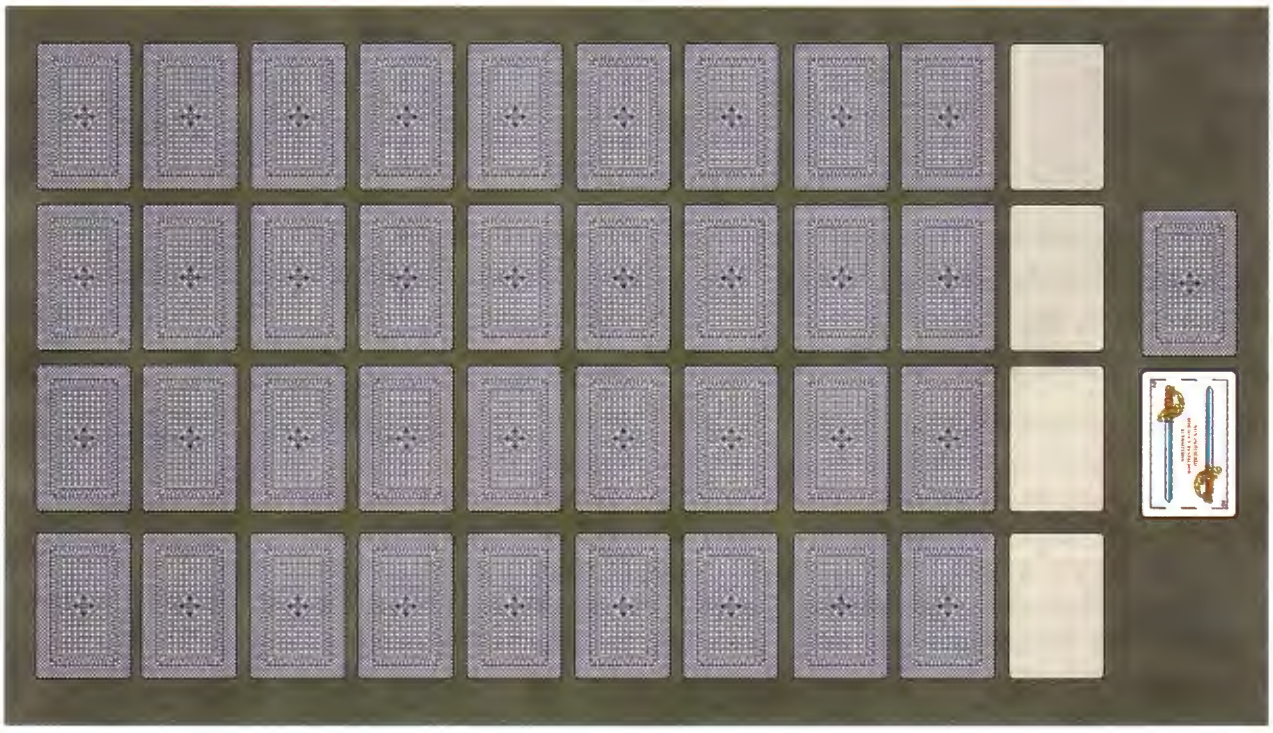
También caben otras variantes. Puede jugarse de los modos siguientes:

– colocando extendidas las cuarenta cartas tapadas (en lugar de dejar cuatro en la mano). Se empieza el solitario descubriendo una de las cartas que ocupa el lugar de un rey. Se prosigue hasta que hayan aparecido los cuatro reyes.

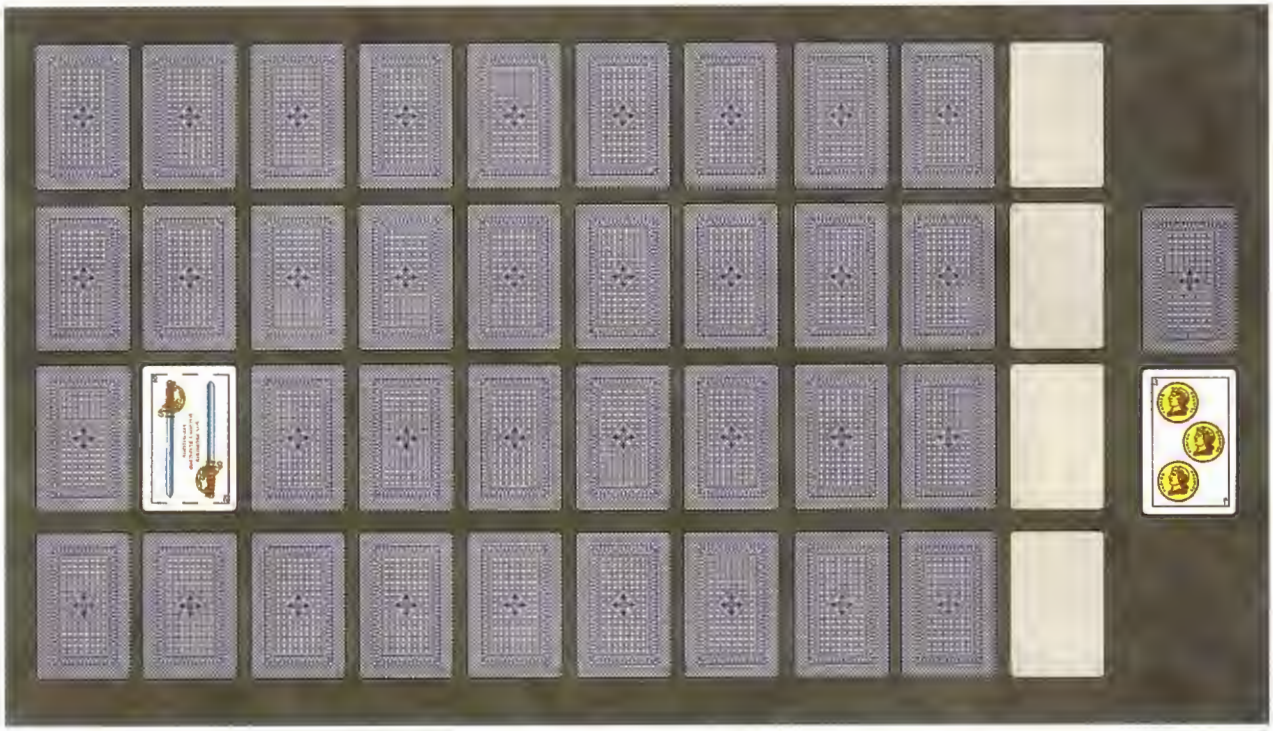
– del mismo modo, pero con las cartas descubiertas.

– con baraja española de 48 cartas (4 hileras de 11/12 cartas) o francesa de 52 cartas (4 hileras de 12/13 cartas).

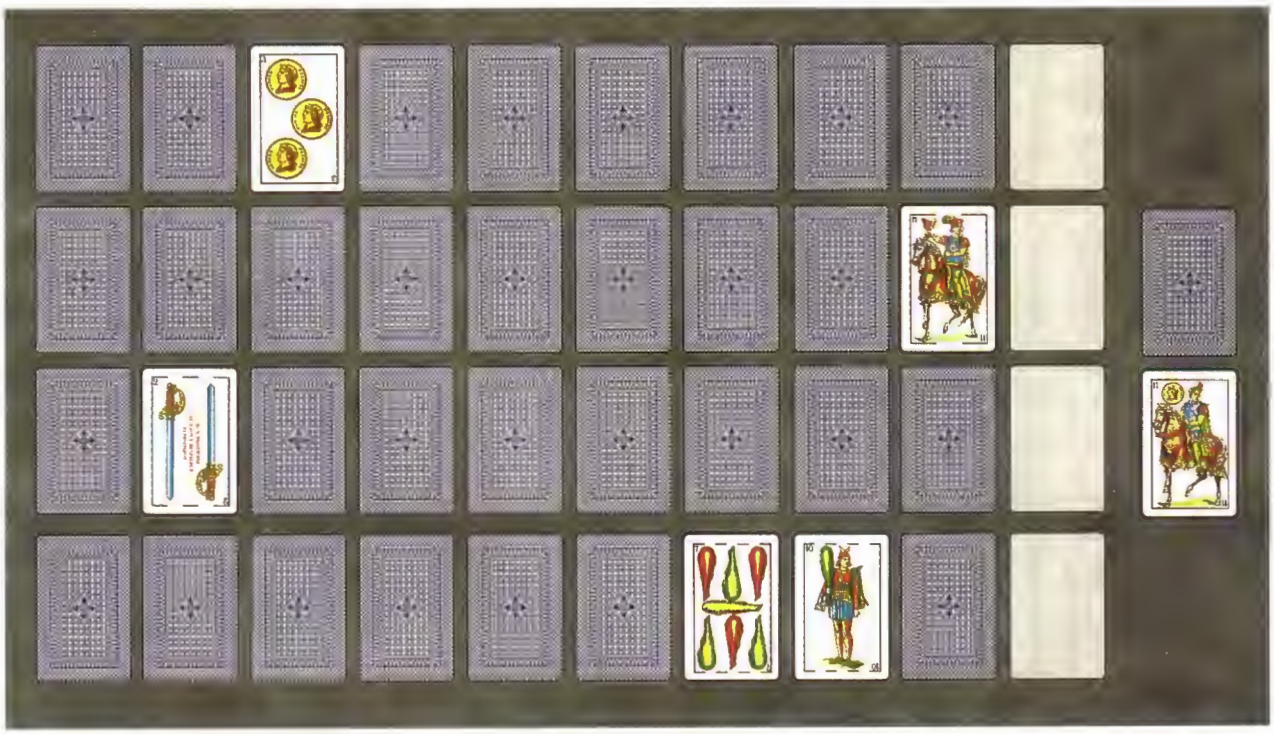
DESARROLLO DEL JUEGO



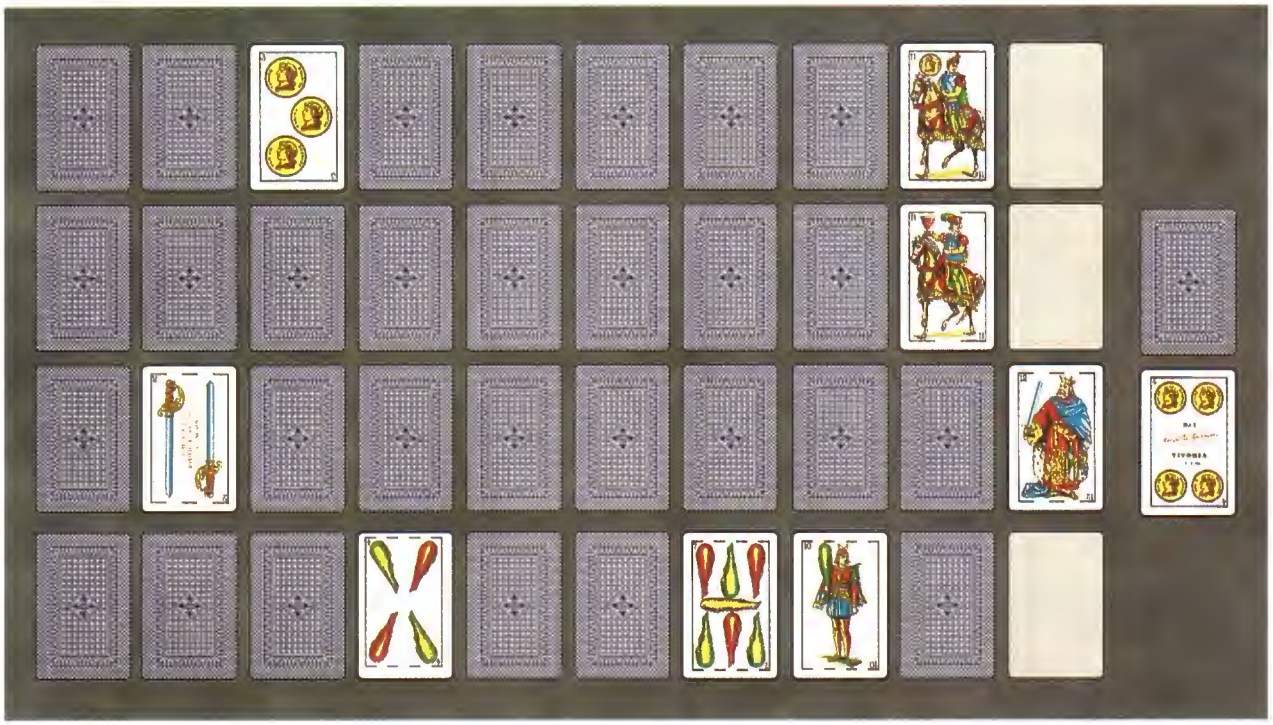
1 Una vez extendida la baraja en cuatro filas, se levanta la primera de las cuatro cartas que han quedado en la mano, y que no se han colocado sobre la mesa al preparar la disposición inicial. En lugar de conservarlas en la mano, también pueden dejarse sobre la mesa, a la derecha de las cartas extendidas.



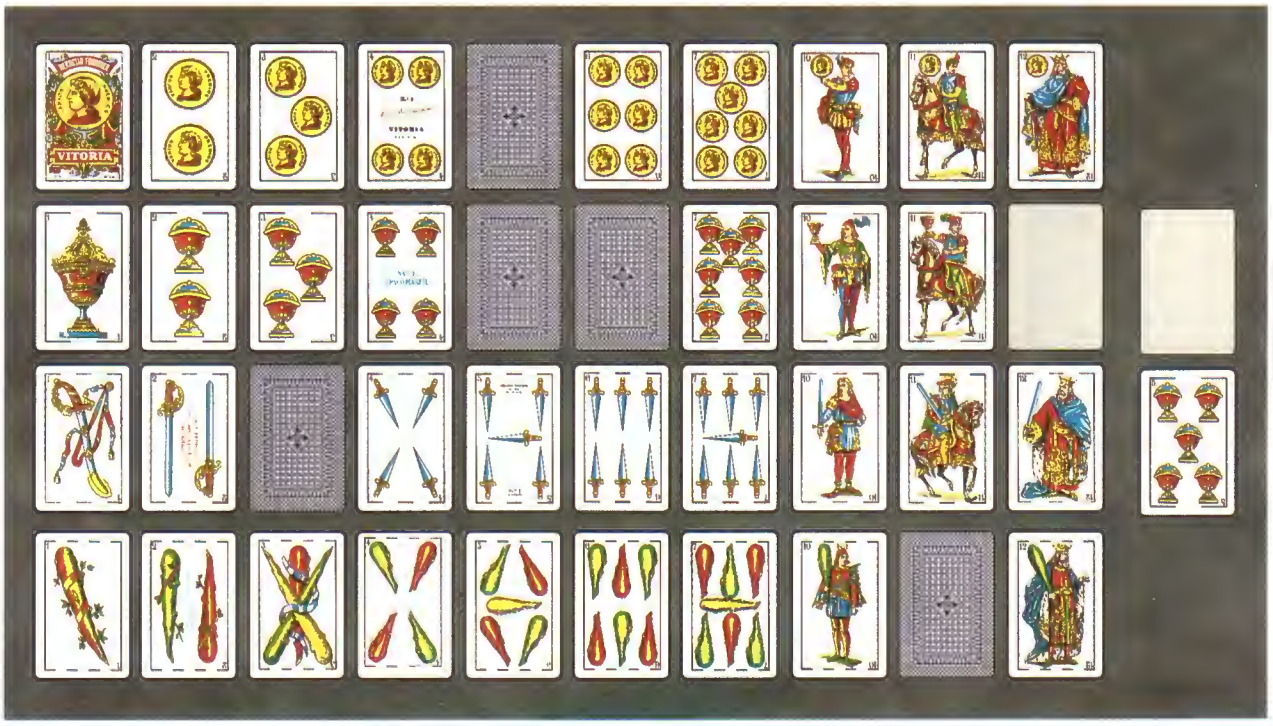
2 El dos de espadas que ha aparecido se coloca en el segundo espacio de la tercera fila (oros en la primera, copas en la segunda, espadas en la tercera, bastos en la cuarta), en el lugar de la carta que ocupaba ese sitio y que en este caso es el tres de oros.



3 Al colocar el tres de oros en su lugar (tercer espacio, primera fila), se descubre una nueva carta (caballo de copas) que a su vez habrá de colocarse donde le corresponde, con lo que se descubre una nueva carta (siete de bastos), que se colocará en su lugar. Lo mismo se hace con las cartas que van apareciendo (sota de bastos y caballo de oros).



4 El proceso de sustitución y ordenación continúa hasta que aparece un rey, que se coloca al final de la fila de su palo en el hueco correspondiente. A continuación se levanta otra de las cartas de la mano para proseguir el solitario.



5 Se coloca la carta descubierta de la mano en su lugar de la mesa en sustitución de la carta tapada que ocupa ese sitio. Se descubre ésta, que se pondrá en el espacio que le corresponde. Se continúa hasta que todas las cartas estén correctamente ordenadas o aparezca el último rey y no se pueda seguir jugando.

SOLITARIO DE LOS SIETES

El objetivo de este solitario es colocar los cuatro palos, del siete al as, en los cuatro huecos centrales de un rectángulo formado por las doce figuras de la baraja.

Para iniciar el solitario que explicamos a continuación, se colocan doce cartas en la forma que se ve en la imagen. Quedan cuatro espacios en el interior.

Tras barajar y cortar el mazo de naipes, se colocan sus doce primeras cartas, descubiertas, formando un rectángulo de modo que quede espacio en su interior para cuatro montones de cartas.

En estos huecos se colocarán los cuatro palos de la baraja, empezando por los sietes, y correlativamente sobre ellos, el resto de cartas del palo hasta el as. En cada montón se coloca un palo, no pudiéndose mezclar.

Si entre las doce primeras cartas descubiertas hubiera algún siete se colocaría en uno de los cuatro huecos del interior del rectángulo.

Si en el rectángulo exterior hay alguna otra carta que pueda colocarse en los montones interiores,

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

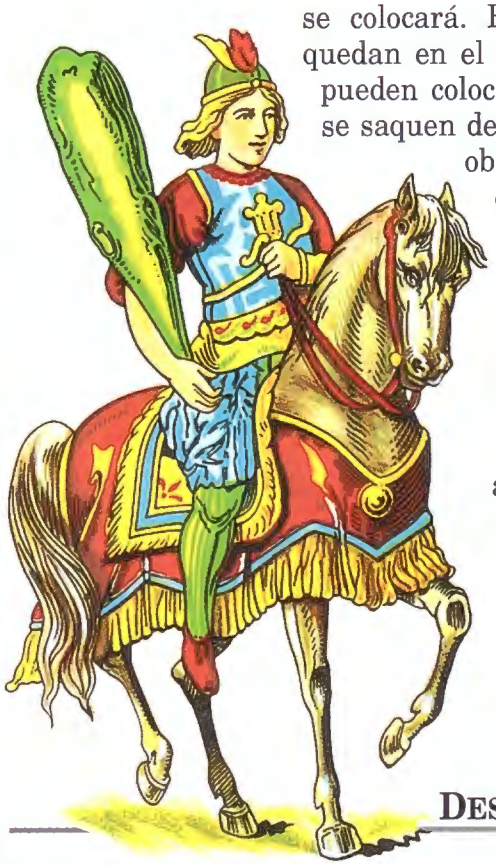
Pozo: **sí**

Duración de la partida: **10 minutos**

Dificultad: ♣

Objetivo: **ordenar los palos correlativamente en orden descendente del siete al as, formando un recuadro exterior alrededor de los cuatro palos con las doce figuras**

Disposición inicial: **doce cartas descubiertas formando un rectángulo con un hueco en su interior para cuatro cartas.**



se colocará. En los huecos que quedan en el rectángulo exterior pueden colocarse las cartas que se saquen del mazo, sin que sea obligatorio colocar la que se levante.

A continuación se saca una carta del mazo que se puede colocar:

- sobre alguna carta del rectángulo interior si es correlativa a ella;
- sobre un hueco del rectángulo exterior;
- en el pozo, si no podemos colocarla o no nos interesa realizar la opción anterior.

Téngase en cuenta que no es obligatorio colocar cartas en los huecos de los rectángulos. Así, se pueden enviar al pozo las figuras, ya que no son necesarias más que para formar el recuadro exterior final; sin embargo, hay que tener la precaución de no sepultar en el pozo, junto con las figuras, otras cartas que necesitemos para colocar sobre los sietes en el rectángulo interior.

Si es posible, es preferible ocupar los huecos exteriores con las cartas más próximas al siete y que sean correlativas a alguna ya descubierta y que se encuentre en el rectángulo exterior.

Este es un solitario bastante difícil de conseguir, por lo cual se requiere atención y bastante paciencia.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 El siete de copas se coloca en su lugar en el rectángulo interior para iniciar la pila de su palo. No es necesario ocupar inmediatamente el espacio que queda en el rectángulo exterior.

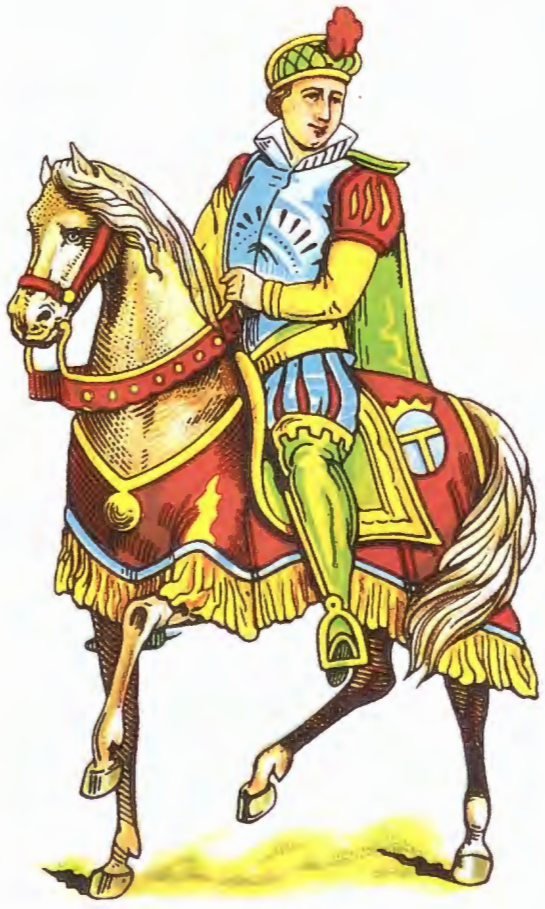
2 Cuando aparece un siete en el mazo también se coloca en el rectángulo interior, para apilar sobre él las cartas del palo. Las cartas que no sirven para ser utilizadas en el recuadro interior pueden colocarse en el pozo.

SOLITARIO DE LOS SIETES

3 Colocamos el seis de oros en el hueco del rectángulo exterior. Sobre el siete de espadas que sale del mazo se colocan el seis y el cinco de espadas del rectángulo exterior.

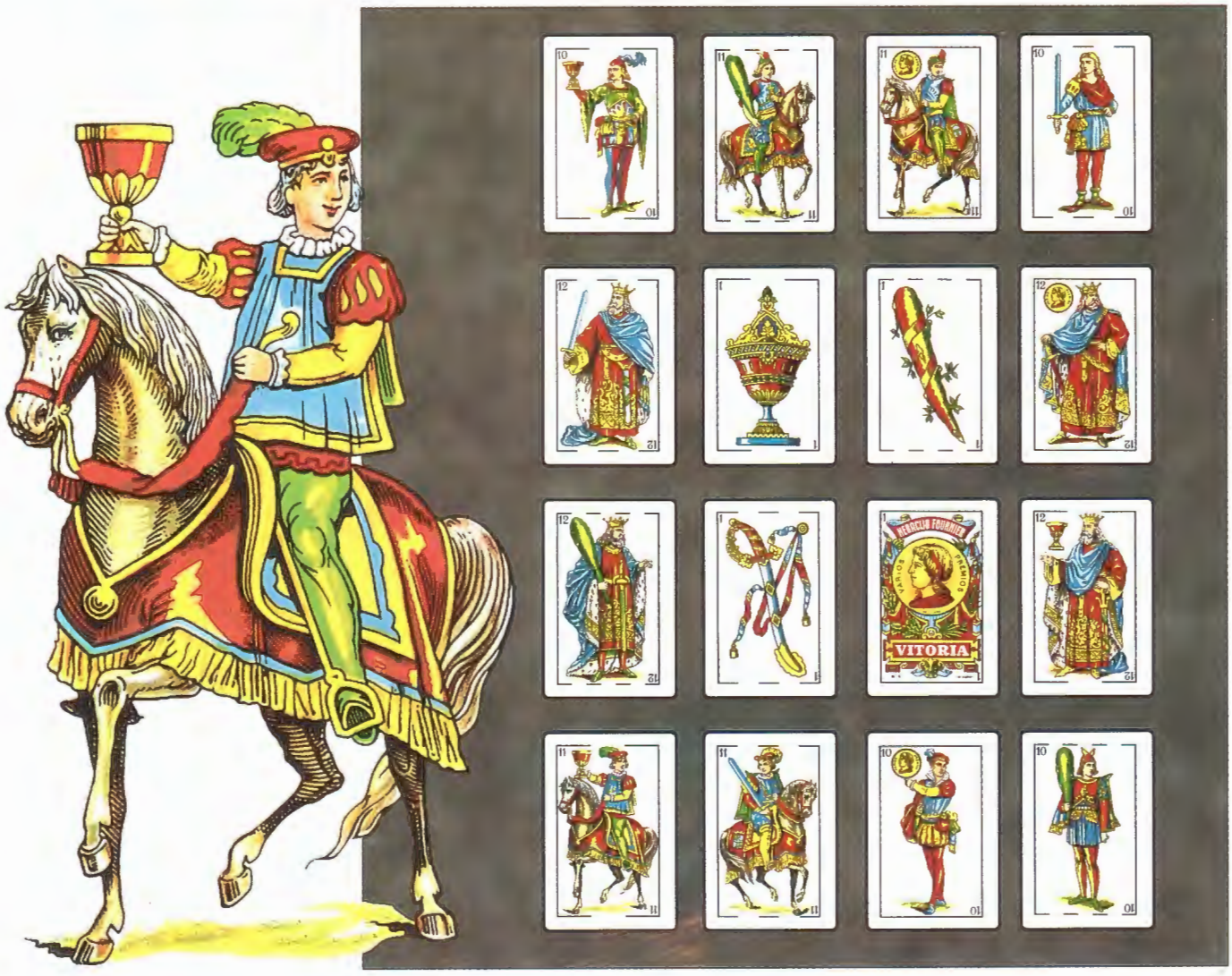
4 Las cartas que se descubren del mazo pueden colocarse en el pozo, en los huecos del rectángulo exterior o sobre la pila de su respectivo palo.

5 Cuando no quedan más cartas en el mazo, hay que ir levantando las del pozo hasta completar el solitario. Éstas sólo pueden colocarse en las pilas de los palos o en los huecos del rectángulo exterior.

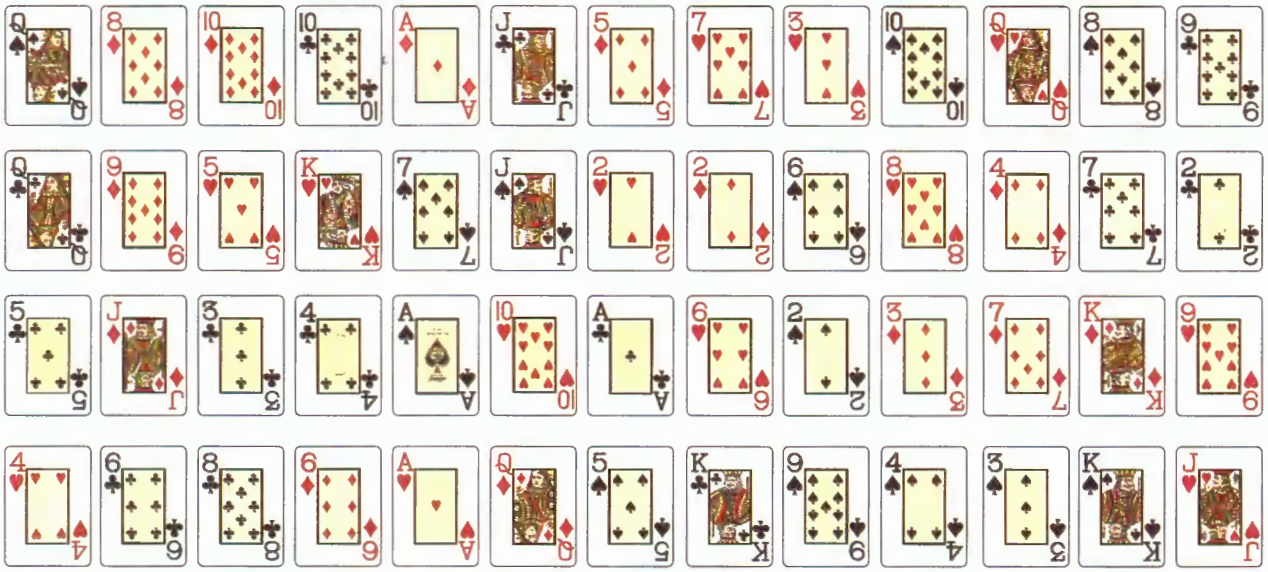


6 El solitario está casi terminado. Se coloca el seis de bastos del pozo sobre el siete. Sobre el seis se puede poner el cinco del rectángulo exterior.

7 Posición final del solitario de los sietes una vez terminado: las cuatro pilas de los palos con las cartas correlativas del siete al as, rodeadas por las doce figuras de la baraja.



SOLITARIO DE LOS ESPACIOS



Este es un solitario divertido, que sólo presenta un inconveniente: se necesita un espacio amplio, ya que se deben extender las cincuenta y dos cartas de la baraja, que han de poder desplazarse con comodidad.

Tras barajar y cortar, se van descubriendo las cartas del mazo y se extienden boca arriba sobre la mesa, distribuyéndolas en cuatro filas de trece cartas cada una. El objetivo del solitario es conseguir colocar ordenados cada uno de los palos en una hilera, del dos al rey.

Una vez dispuestas las cartas para empezar el solitario, se retiran los ases, que se dejan aparte. Los espacios resultantes se consideran libres respecto a la carta de la izquierda del espacio. Este espacio puede ser ocupado por la carta del mismo palo que sea consecutiva y superior; así, si hay un espacio libre a la derecha del seis de diamantes, este espacio podrá ser ocupado por el siete de diamantes.

Al mover cartas a los espacios libres se liberan otros espacios que pueden ser ocupados por otras cartas con la misma condición anterior (deben ser del mismo palo, consecutivas y la de la derecha mayor que la de la izquierda). Los espacios situados en los extremos izquierdos no tienen ninguna carta a la que seguir. En esos espacios se colocarán los doses de cada uno de los palos cada vez que sea posible hacerlo, y de este modo determinarán el palo que se ordenará en cada fila. Cuando ya no se puedan mover más cartas, lo cual sucede cuando todos los espacios libres están a la derecha de los reyes, se recogen todas las cartas que no están en su lugar y se mezclan de nuevo con los

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52**

Pozo: **no**

Duración de la partida: **20 - 30 minutos**

Dificultad:

♣ ♣ ♣

Objetivo: **ordenar los palos en orden ascendente del dos al rey**

Disposición inicial: **Toda la baraja extendida boca arriba sobre una superficie plana en 4 filas de 13 cartas cada una**

ases. Estas cartas mal situadas son las que ocupan un lugar distinto del que deberían ocupar si el solitario estuviera resuelto, es decir, no están en la fila de su palo (determinada por el dos inicial) o bien no están en los lugares que les corresponde por su orden. También se consideran fuera de lugar las cartas que quedan aisladas, o sea, las que estando en su fila y ocupando el lugar que les corresponde no tienen carta a su izquierda.

Una vez barajada y cortada la pila que se ha formado con las cartas mal colocadas y los ases, se vuelven a extender las cartas completando cada una de las filas en construcción.

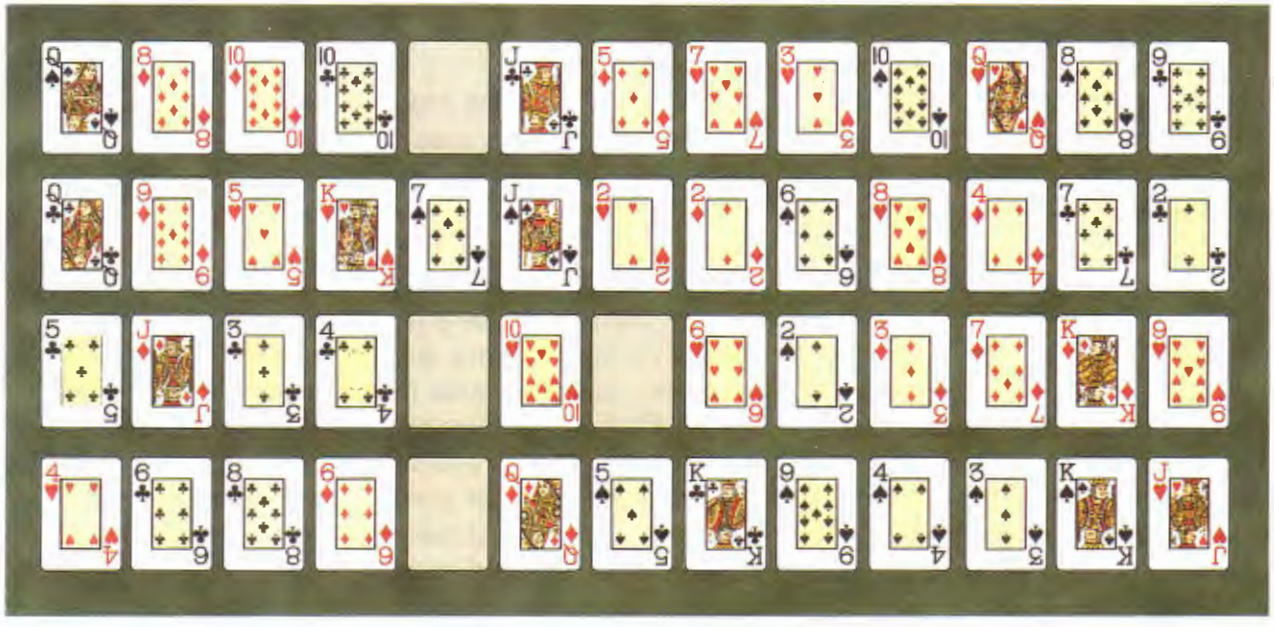
A continuación se retiran los ases y se mueven las cartas a los huecos, tratando de completar las filas de los diferentes palos.

Lo corriente es repetir un par de veces la recogida de las cartas mal puestas y la nueva distribución. Si en estas dos veces el solitario no llega a resolverse, habrá que volver a empezar; aunque esta no es una norma obligatoria, y cada jugador es libre de repetir la recogida todas las veces que quiera.

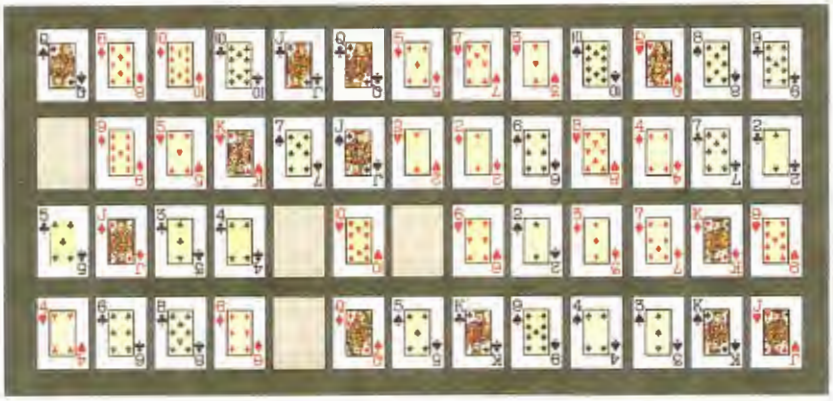
Algunos jugadores de solitarios consideran inamovibles los doses. Hay otros, sin embargo, que permiten desplazarlos de un lugar a otro, siempre dentro de la primera columna de la izquierda.

Para resolver este solitario, hay que procurar retardar al máximo la posibilidad de que el espacio libre quede a la derecha de un rey, ya que en ese momento el espacio queda inutilizado; por ello, es importante tener en cuenta el orden en el que se mueven las cartas.

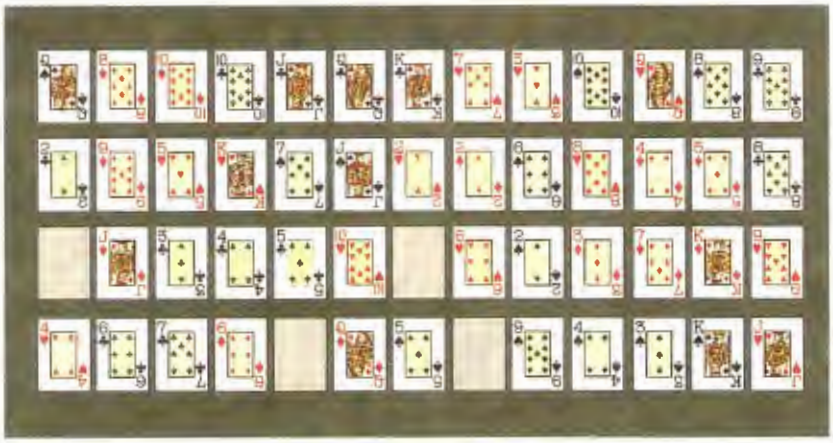
DESARROLLO DEL JUEGO



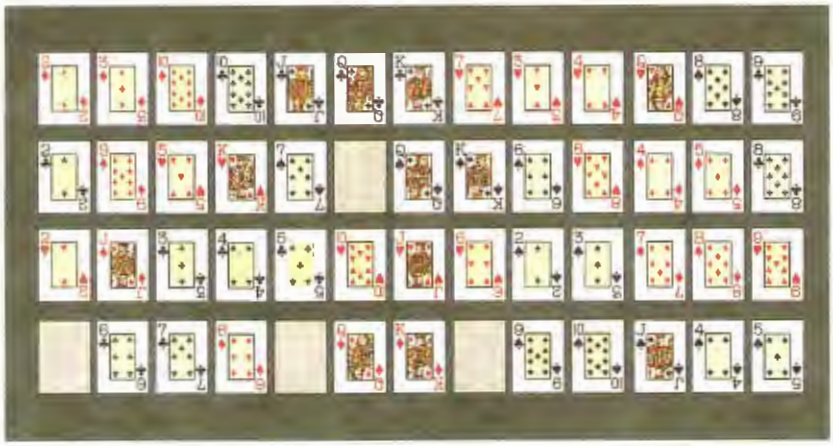
1 Para empezar se extiende la baraja en cuatro filas de cartas descubiertas y se retiran los ases. Quedan así cuatro espacios libres. En cada hueco se puede colocar la carta del mismo palo que la de su izquierda, y que sea de orden correlativo superior. A la derecha del cuatro de trébol puede colocarse el cinco de trébol, por ejemplo.



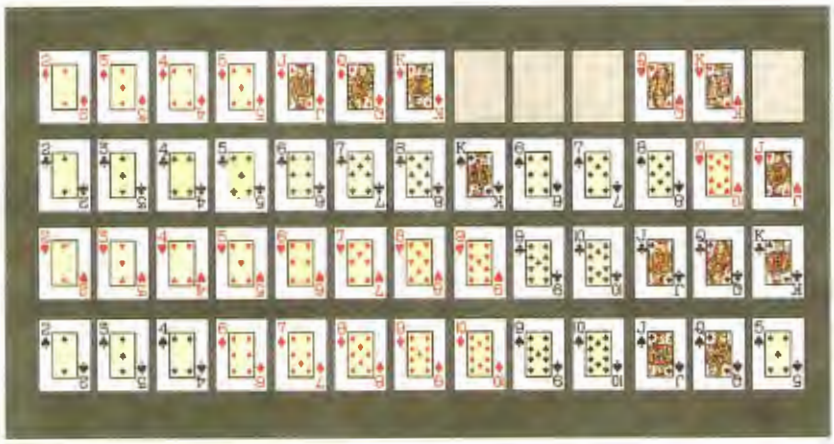
2 Desplazamos la jota de trébol junto al diez de trébol en la primera fila. En el espacio que ha quedado libre, colocamos la dama de trébol. Ahora nos ha quedado libre el espacio del extremo izquierdo de la segunda fila. En este espacio sólo se puede colocar un dos, que puede ser de cualquier palo.



3 Colocamos el dos de trébol en el espacio libre del extremo izquierdo de la segunda fila, para iniciar en esta fila el palo de trébol. Movemos el ocho de trébol detrás del siete (fila 2), colocamos esta carta detrás del seis (fila 4), y en su lugar colocamos el cinco de diamantes (fila 2). También movemos el rey de trébol (fila 1).



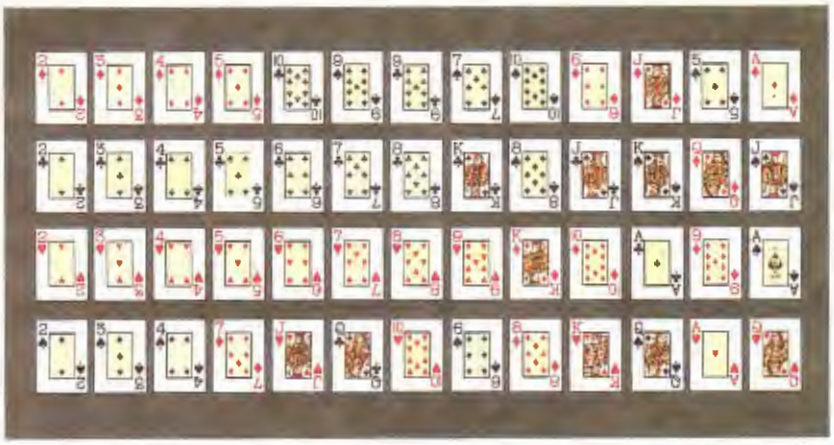
4 Seguimos moviendo las cartas a los huecos que nos van apareciendo, procurando que no nos queden huecos a la derecha de los reyes, ya que esos lugares no pueden ser ocupados por ninguna carta. Por ello, es mejor no desplazar las cartas situadas a su derecha hasta que no haya otra posibilidad.



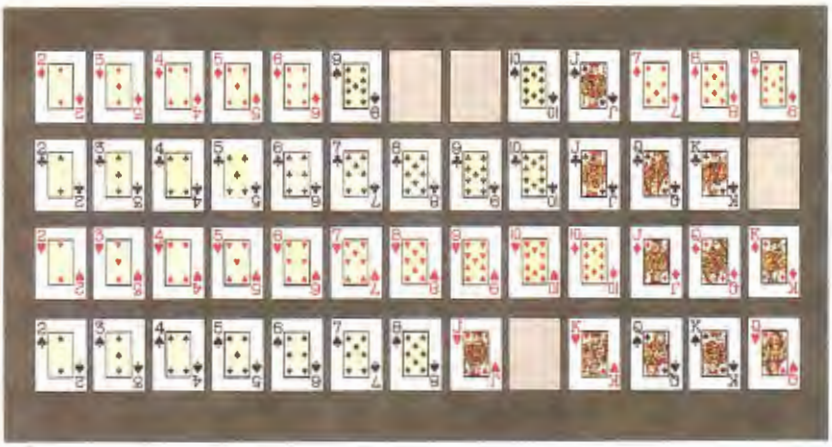
5 Finalmente, se llega a una posición en la que no es posible mover ninguna carta, ya que todos los huecos se encuentran a la derecha de algún rey. Como no existe ninguna carta consecutiva de orden superior al rey, no es posible colocar cartas en esos huecos. Si todos los palos están ordenados, el solitario ya ha terminado.

6 Cuando no se puede mover ninguna carta más, se recogen todas las que están fuera de su lugar definitivo, es decir, las que no se encuentran en la fila correspondiente a su palo (determinada por el dos de la izquierda) o no están en el lugar que les corresponde en el palo (es decir, están aisladas).

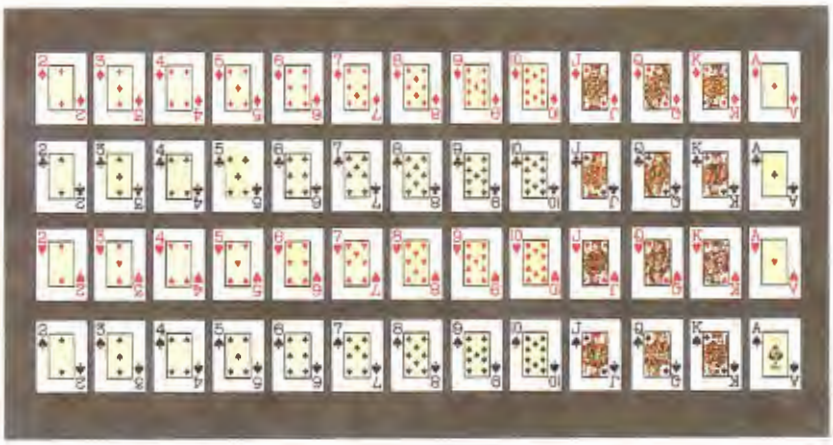
7 Las cartas recogidas por estar fuera de su lugar definitivo se barajan junto con los cuatro ases y vuelven a colocarse –descubiertas– en los huecos libres de las cuatro filas, hasta que haya trece cartas en cada una de ellas. Se colocan a la derecha de las cartas que ya ocupan sus lugares definitivos, completando las filas.



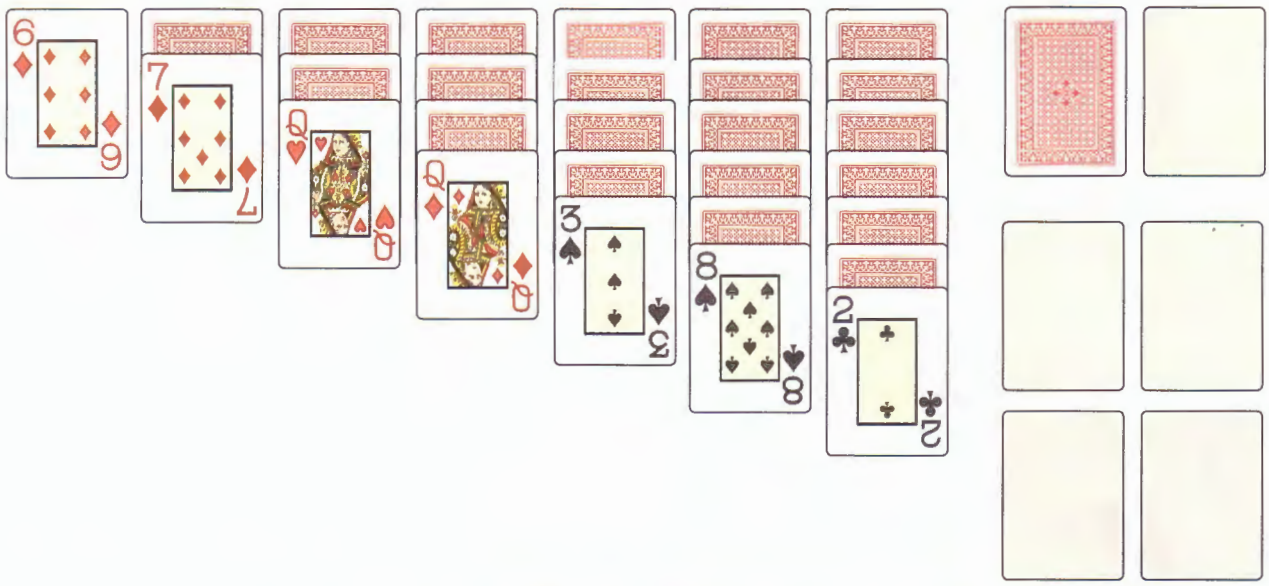
8 Desde esa posición se reinicia el solitario retirando primero los cuatro ases. Como antes, en los espacios libres se colocarán las cartas consecutivas del mismo palo, procurando liberar los espacios de la derecha de las cartas ya colocadas definitivamente para ir terminando la formación de cada uno de los palos.



9 Después de varias tentativas, el solitario aparece resuelto cuando en cada una de las filas aparece ordenado un palo desde el dos hasta el rey. En el decimotercer espacio puede colocarse el as correspondiente, que sólo se ha utilizado para generar los espacios iniciales sobre los que ir desplazando el resto de las cartas.



SOLITARIO DEL ARPA



Este solitario, también denominado Klondike, es uno de los más difundidos en todo el mundo. Su mecánica es relativamente sencilla, pero en él interviene en gran manera la suerte, por lo que no es fácil de solucionar. Requiere bastante espacio libre en la mesa.

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **15 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

Objetivo: **ordenar los cuatro palos, apilando las cartas de cada uno de ellos en orden correlativo del as al rey**

Disposición inicial: **un triángulo de 28 cartas formado por siete columnas con un número decreciente de cartas tapadas (7-6-5-4-3-2-1), excepto la última de cada fila**

El objetivo de este solitario es ordenar los cuatro palos del as al rey en orden creciente: as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota, reina y rey.

Después de barajar y cortar los naipes, se descubre la primera carta del mazo y se coloca sobre la mesa, un poco hacia la izquierda. A partir de esta carta descubierta, se coloca una fila de seis cartas cubiertas hacia la derecha. Sobre la primera carta cubierta de la izquierda (la que está junto a la carta descubierta) se coloca una carta descubierta, que inicia la segunda fila de cartas. El proceso se repite hasta completar la disposición inicial de las cartas.

Es importante que las cartas se escalonen bien en cada fila, pues así podremos saber en cada momento cuántas cartas cubiertas nos quedan por descubrir. Una vez colocadas las cartas, si entre las cartas

descubiertas hubiera algún as se retiraría para iniciar la pila del palo correspondiente. A las cartas cubiertas que van quedando libres se les va dando la vuelta para poderlas mover o para poder colocar sobre ellas otras cartas.

Las cartas descubiertas pueden moverse sobre las pilas del palo correspondiente en orden ascendente siempre que ya estén colocadas las anteriores, aunque este movimiento no es obligatorio, o pueden colocarse sobre otras cartas descubiertas de otras columnas siempre que sean de índice inmediato inferior y de palo de color diferente. Es decir, sobre las cartas de los palos rojos (diamantes, corazones) sólo se pueden poner las cartas de los palos negros (picas, tréboles) y viceversa. Una hilera de cartas consecutivas de palos alternados puede moverse como si fuera una sola carta. También puede moverse una parte de la hilera.

En los huecos que quedan en la fila superior al retirar todas las cartas de una columna sólo pueden colocarse los reyes.

Una vez movidas y descubiertas todas las cartas posibles de las 28 del triángulo inicial, se procede a descubrir las cartas del mazo.

Esto puede hacerse de dos modos:

• El más corriente es descubrirlas de tres en tres; sólo se puede jugar la superior del trío, o las que queden libres después de jugadas las superiores, colocándolas en las columnas correspondientes o sobre las cartas de su palo en orden ascendente.

Una vez vueltas las 24 cartas del mazo en grupos de tres, se da la vuelta a las que han quedado sin utilizar y vuelven a descubrirse en grupos de tres en tres, utilizando las superiores cuando sea posible y convenga. Si el último grupo sólo tiene 1 o 2 cartas, no se utiliza y se coloca encima del resto del mazo al darle la vuelta.

Se prosigue del mismo modo hasta que se apilan todas las cartas por palos sobre los respectivos ases, con lo que se ha conseguido resolver el solitario, o bien no es posible sacar más cartas del mazo o del cuadro inicial, en cuyo caso el solitario no se ha resuelto y habrá de comenzarse otra vez.

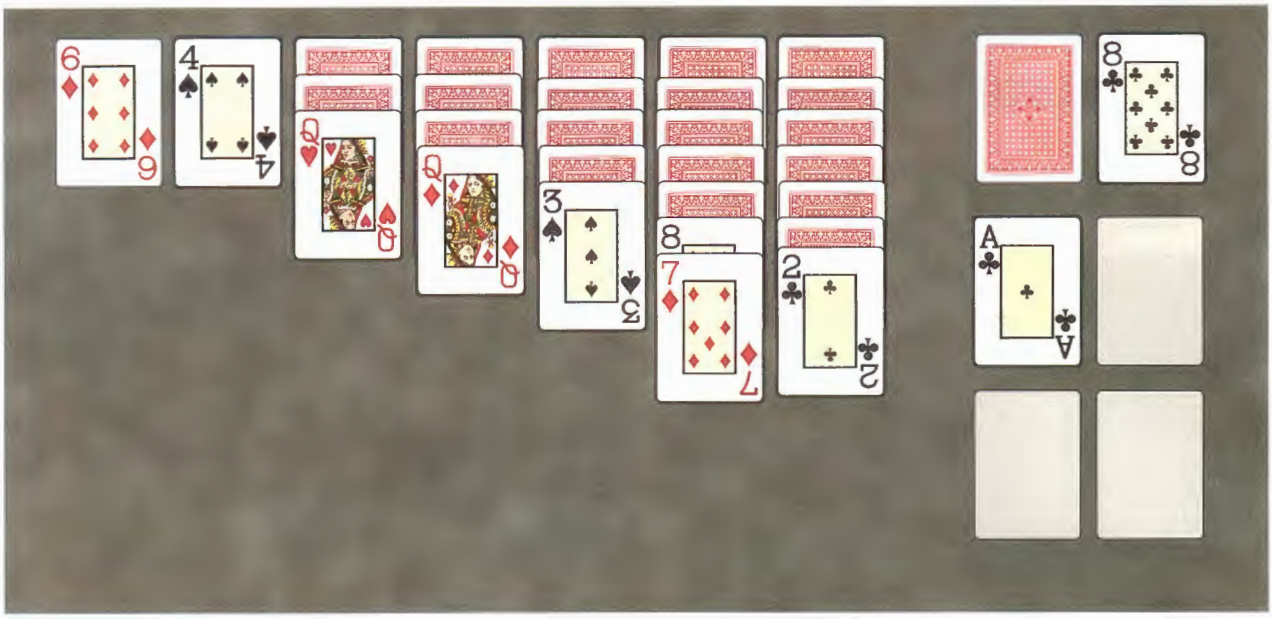
• También pueden descubrirse las cartas del mazo una a una. Cuando al descubrir la carta del mazo ésta no pueda colocarse sobre las cartas del cuadro o sobre la pila de su palo, se colocará en el pozo boca arriba. En cualquier momento del juego podrá tomarse la carta superior del pozo y utilizarse, de acuerdo con las reglas del juego.

Cuando se hayan descubierto todas las cartas del mazo y no se haya podido terminar el solitario, se procederá a dar la vuelta al pozo, que volverá a convertirse en mazo. Se repetirá el proceso de descubrir cartas que, en caso de no poder ser colocadas, volverán al pozo. Algunos jugadores sólo permiten repetir tres veces la reutilización del pozo, tras las cuales debe reiniciarse el solitario; otros, en cambio, lo reutilizan tantas veces como sea necesario hasta terminar el solitario, o bien hasta que no es posible colocar ninguna otra carta.

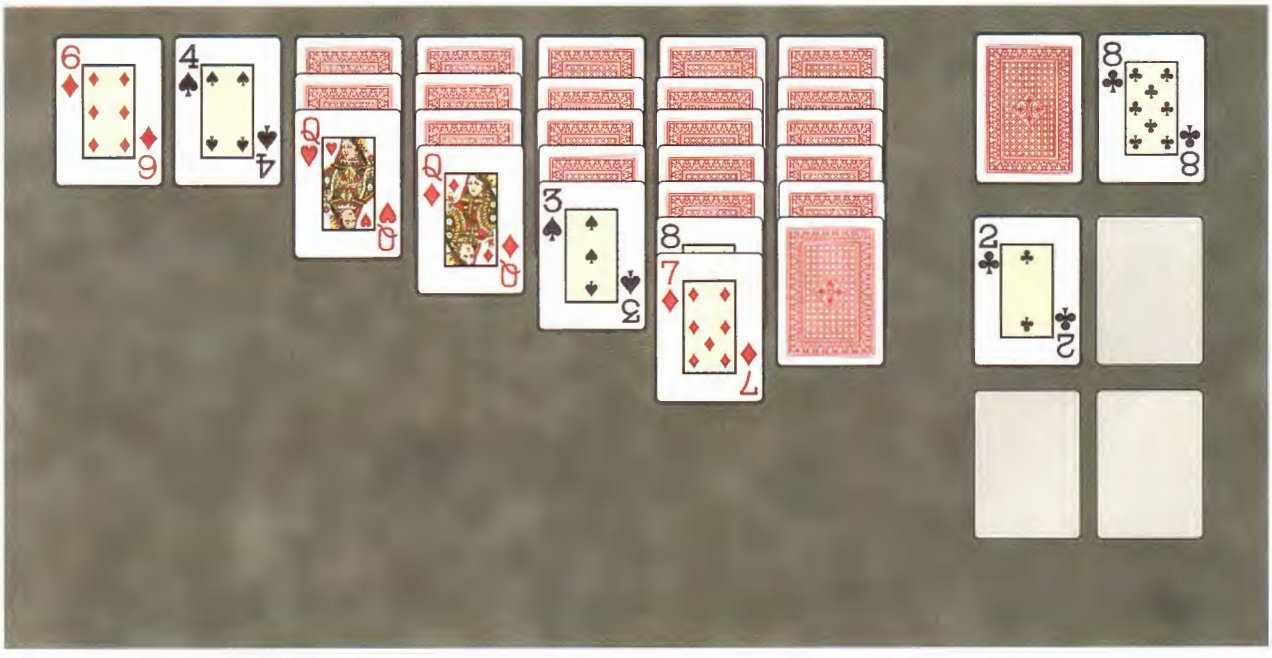
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Una vez dispuestas como corresponde sobre la mesa de juego las siete columnas de cartas, ya se tiene el solitario preparado para jugar. En este solitario debe tenerse siempre en cuenta que las cartas del mazo ya están «libres», por lo que hay que dar preferencia a destapar las cartas boca abajo de las columnas iniciales. Se mueve el siete de diamantes (rojo) sobre el ocho de pic (negro).

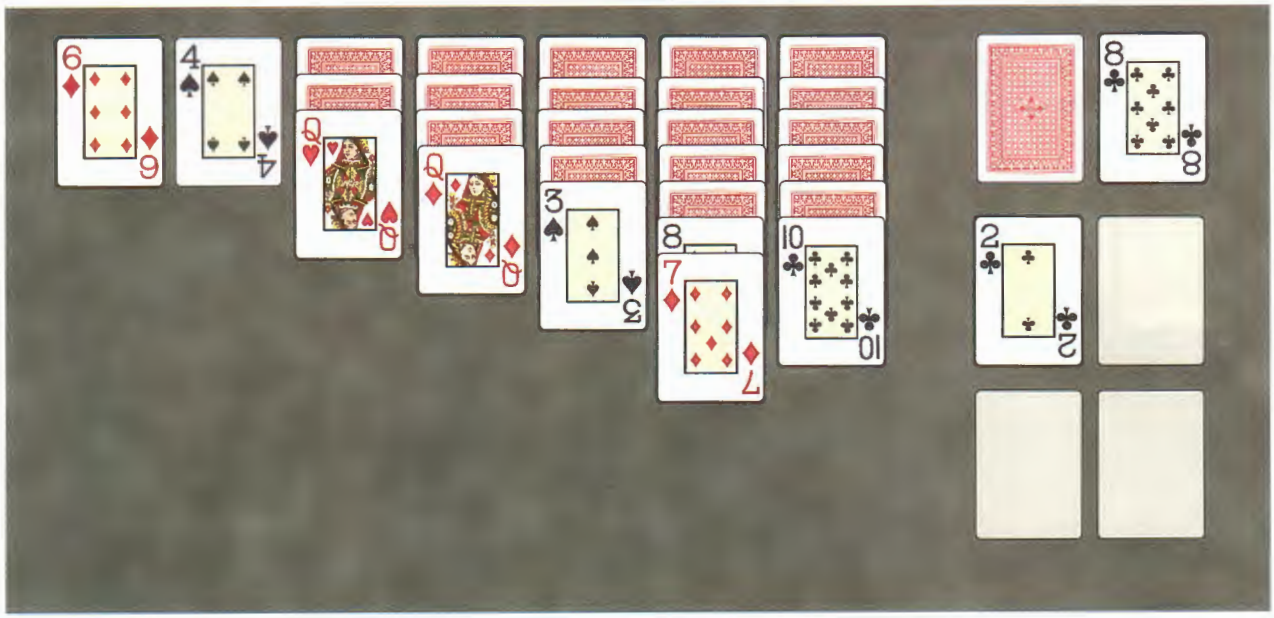
2 Después de mover el siete de diamantes de la segunda columna de la izquierda sobre el ocho de pic de la segunda de la derecha, podemos descubrir la carta que nos ha quedado «libre» en la mencionada segunda columna de la izquierda. Resulta ser el cuatro de picas. Ahora puede observarse que las cartas consecutivas (dos-tres-cuatro, seis-siete) descubiertas son del mismo color, por lo que no pueden superponerse. Se pasará a jugar las cartas del mazo.



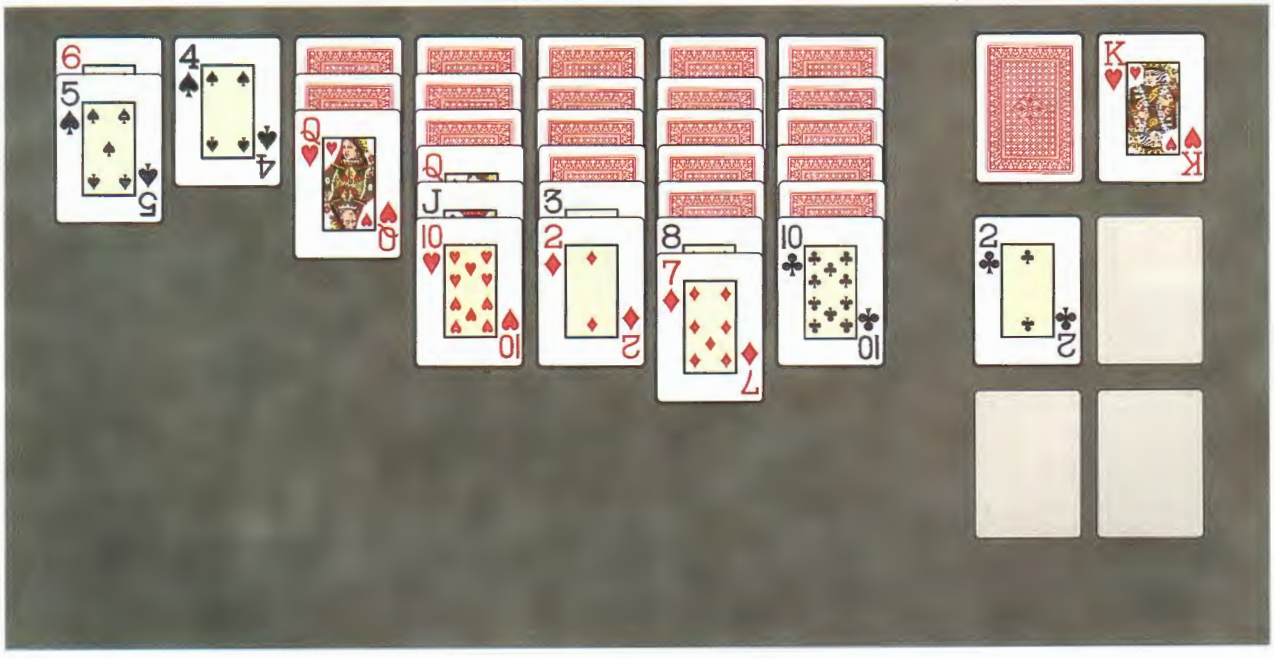
3 Este solitario puede jugarse de dos modos, levantando las cartas del mazo una a una (en este caso no debería convertirse el pozo en mazo, después de haberle dado la primera vuelta) o de tres en tres, que es el modo más usual. Damos la vuelta a las tres primeras cartas del mazo y la superior es el as de trébol. Lo colocamos aparte para iniciar con él el montón de los tréboles.



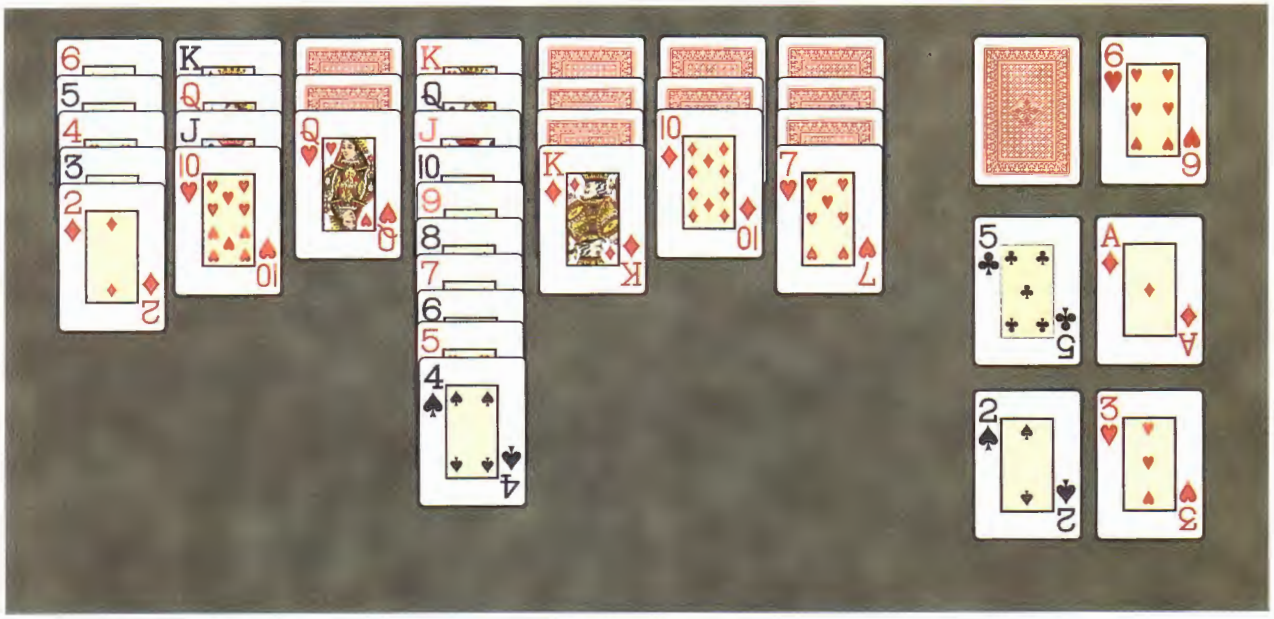
4 Sobre el as de trébol descubierto del mazo en la jugada anterior, se coloca el dos de trébol de la columna de la derecha, con lo que se podrá descubrir la carta que estaba bajo ese dos y que ahora ha quedado «libre». Cuando se retira la carta superior del bloque de tres cartas tomado del mazo, hay que ver si es posible jugar la siguiente. El ocho de trébol, que ha aparecido bajo el as, no es jugable.



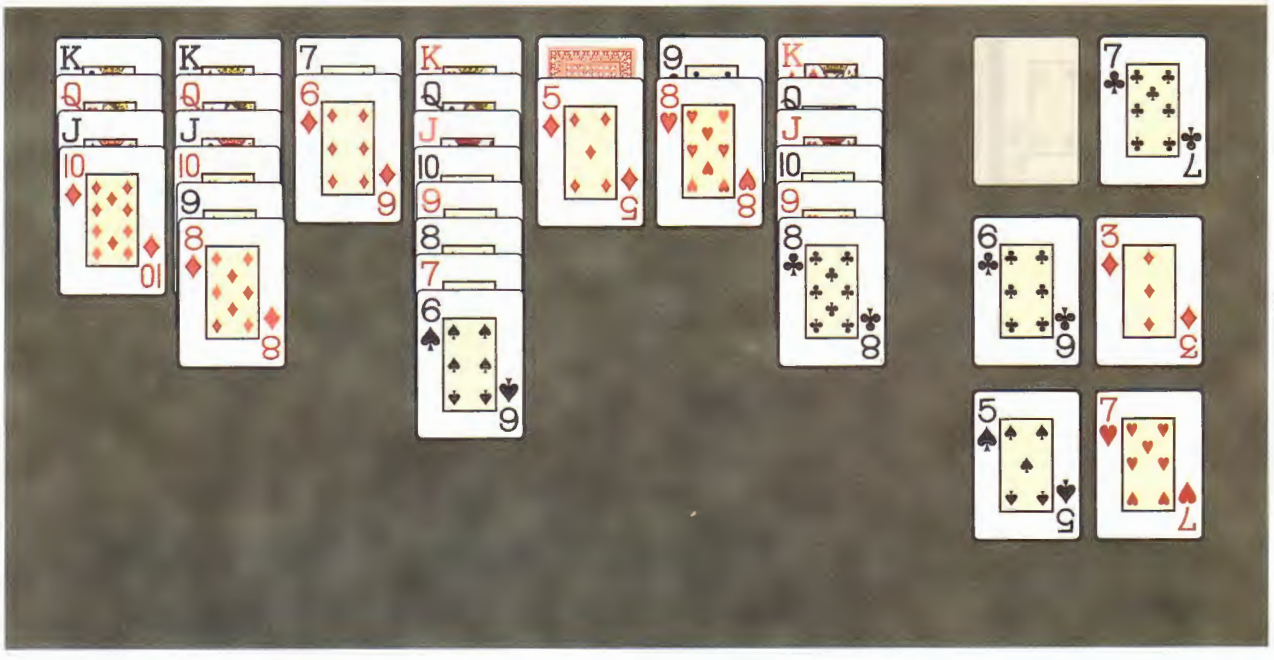
5 Se descubre la carta inferior de la columna de la derecha (liberada después de jugar el dos de trébol sobre el as de su palo), que resulta ser el diez de trébol. Con este naipe no se puede hacer ningún movimiento o jugada en la situación actual. Los naipes jugables serían un nueve rojo (sobre el diez, con lo que se podría mover ocho-siete sobre ellos) y un seis negro, seguido de un cinco rojo.



6 Tras realizar todos los movimientos posibles con las cartas descubiertas, se vuelve a jugar con las del mazo dándoles la vuelta en grupos de tres. Se colocan sobre las que están boca arriba cuando sea posible (es decir, las que son consecutivas y de palos de color distinto). Los reyes de cada palo sólo pueden colocarse sobre el tapete cuando se han retirado todas las cartas de una columna.

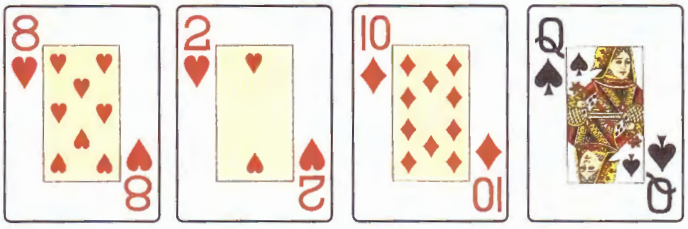


7 Después de mover el cuatro de pic queda libre una de las columnas, en la que se puede colocar un rey. Si se coloca el rey de pic (como hay dos damas rojas nos interesa colocar un rey negro), se puede mover sobre él una de las dos damas rojas. En estos casos es preferible desplazar primero la carta de la columna más larga, ya que tiene más cartas por descubrir.



8 El solitario ya está prácticamente resuelto. En el pozo-mazo ya sólo queda una carta (el siete de tréboles) y, después de mover el cinco de diamantes sobre el seis de picas, se podrá descubrir la última carta que sigue boca abajo: el cuatro de diamantes. Sólo quedará ir colocando las cartas en orden correlativo hasta los reyes en sus respectivos montones para terminar el solitario.

SOLITARIO DE LOS PARES DE COLOR



El objetivo del solitario es conseguir descartar todas las cartas del mazo eliminando parejas de cartas del mismo color (rojo: diamantes, corazones; negro: tréboles, picas) siempre que la suma de sus valores sea un número par.

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52**

Pozo: **no**

Duración de la partida: **15 minutos**

Dificultad ♣

Objetivo: **descartarse de la baraja**

Disposición inicial: **cuatro cartas boca arriba sobre la mesa**

Cada carta numeral tendrá el valor señalado por su índice numérico; los ases valdrán 1;, los reyes (K), 13; las reinas (Q), 12, y las jotas (J), 11.

Para obtener un número par deben sumarse dos números de la misma paridad, es decir, ambos deben ser pares o ambos deben ser impares. La suma de números de distinta paridad (par-impar) es siempre un número impar. Por ello, para retirar un par de cartas, basta que tengan el mismo color (rojo o negro) y la misma paridad (ambas pares o ambas impares).

Tras barajar y cortar, operaciones fundamentales básicas en cualquier juego de cartas o solitario, se descubren las cuatro primeras cartas del mazo y se colocan boca arriba sobre la superficie de juego en cualquier disposición que se quiera y resulte cómoda: en fila, en columna, en cuadro, etc.

Después de retirar la primera pareja de cartas que cumpla la condición de ser del mismo color (negro o rojo) y que la suma de sus valores sea un número par, o incluso las dos si ambas parejas de cartas cumplen esta condición, en los huecos que aparecen se colocan nuevas cartas descubiertas que se levantan del mazo.

Se siguen retirando las cartas de dos en dos y siempre que su suma sea un número par, es decir, que ambas sean pares o ambas sean impares, hasta que no queden cartas en el mazo por haberlas retirado todas en parejas o bien no pueda retirarse ninguna pareja más porque, en las cartas expuestas, las del mismo color son de paridad distinta y las de la misma paridad son de distinto color.

Entonces, se toman las cuatro cartas y se juntan con las restantes del mazo. Se baraja y se reinicia el solitario colocando cuatro cartas descubiertas sobre la mesa, que se procederá a retirar por parejas de acuerdo con la condición anteriormente indicada.

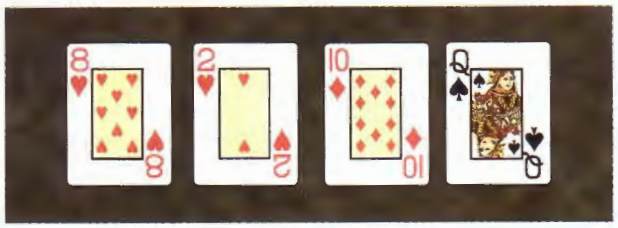
Normalmente, esta operación puede repetirse tres veces, tras las cuales, si el solitario no ha salido (es decir, no ha sido posible retirar todas sus cartas por parejas), se

volverá a comenzar de nuevo con la baraja completa. Pero también puede reiniciarse tantas veces como sea necesario hasta conseguir retirar todas las cartas de la baraja y retarse uno mismo a conseguir solucionar el solitario en la menor cantidad de reinicios posible. Asimismo puede establecerse una competición con otros jugadores para ver quién lo consigue terminar con un menor número de reinicios.

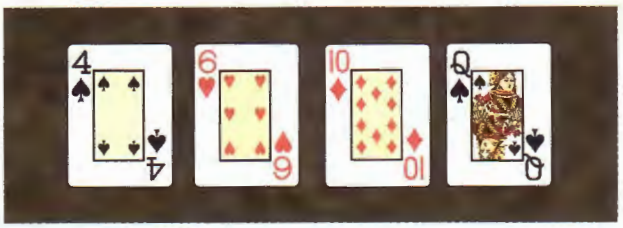
De todos modos, puede observarse fácilmente que este solitario es puramente mecánico y que su éxito o fracaso depende exclusivamente del orden en que vayan apareciendo las cartas, ya que es imposible aplicar ningún tipo de estrategia.

También puede jugarse con una baraja española. En este caso, en lugar del color (rojo o negro) se tendrá en cuenta la longitud del palo: los cortos –oros y copas–, y los largos –espadas y bastos–.

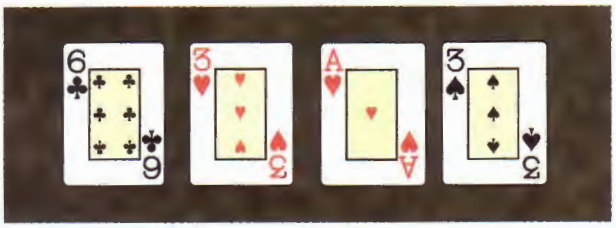
DESARROLLO DEL JUEGO



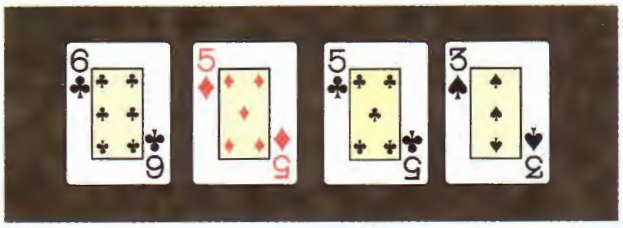
1 A partir de la disposición inicial, retiramos la primera pareja del mismo color (rojo) que suma un número par.



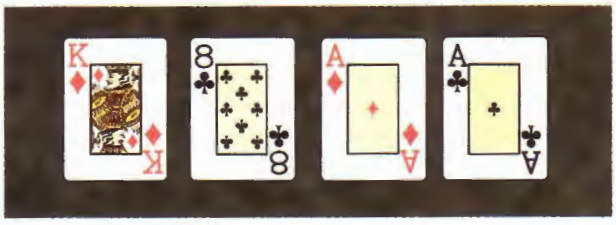
2 En los dos espacios libres se colocan otras dos cartas descubiertas. Ahora pueden retirarse las cuatro (4 y Q negro; 6 y 10 rojo).



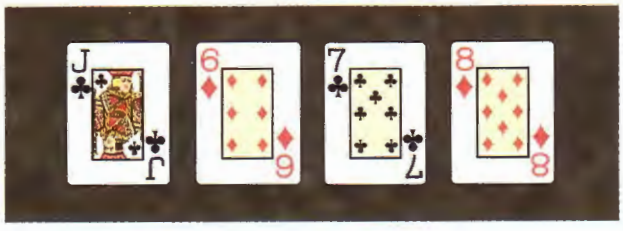
3 El solitario se prosigue descubriendo sucesivamente cartas del mazo que se van colocando en los huecos que quedan al retirar pares de cartas del mismo color y paridad.



4 Si las cuatro cartas (dos rojas y dos negras) tienen la paridad invertida y no puede retirarse ninguna, se ha perdido el solitario. No es nuestro caso ya que tres y cinco son ocho.

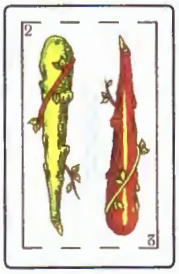


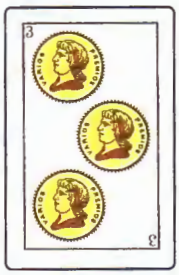
5 Recuérdese que cada carta con índice numérico tiene el valor indicado por ese índice. Las de índice literal valen as (A) = 1; rey (K) = 13; dama o reina (Q) = 12, y jota (J) = 11.

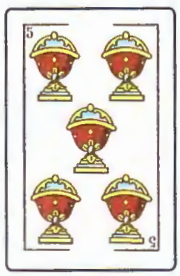


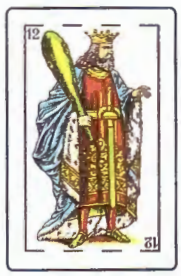
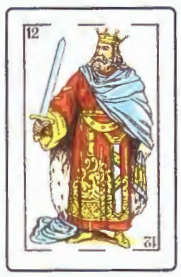
6 Las cuatro últimas cartas pueden ser negras, rojas o dos negras y dos rojas, pero deben tener la misma paridad dos a dos para retirarlas todas y terminar el solitario.

SOLITARIO DE LAS DOS COLUMNAS







En este complicado solitario, dos columnas servirán para sostener el grueso de la baraja, mientras se construyen los palos sobre sus respectivos pilares.

El objeto de este solitario es superponer sobre cuatro cartas base, una de cada palo, que no tienen por qué ser los ases o los reyes (los extremos del palo), las nueve cartas restantes de su palo, por orden correlativo ascendente. Para ello, se considerará que el as (1) sigue al rey (12); el orden correlativo de las otras cartas es el corriente: uno o as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota (10), caballo o caballero (11) y rey (12).

Las cartas base de los cuatro palos serán cuatro cartas de las diez que se encuentran en las dos columnas iniciales. Estas cartas base se elegirán a la vista de la disposición inicial, considerando las que parezcan tener más posibilidades de juego. Esta elección debe hacerse cuidadosamente ya que, una vez elegidas las cartas base, han de continuar como tales durante todo el solitario, sin poder sustituirse por otras.

Tras la elección de las cartas base, si entre las otras cartas de las dos columnas hubiera cartas del mismo palo consecutivas ascendentes, se superpondrían sobre la carta base del palo correspondiente. De este modo se liberarían espacios en los que podrían colocarse otras cartas del mazo.

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **sí**

Estrategia: **sí**

Duración de la partida: **20 minutos**

Dificultad

♣ ♣ ♣

Objetivo: **apilar todas las cartas del mazo por palos**

Disposición inicial: **dos columnas de cinco cartas descubiertas cada una**

Las cartas del mazo se irán descubriendo, de una en una, para superponerlas en orden correlativo ascendente sobre las cartas base del mismo palo, o sobre las que ya estuvieran sobre éstas. Hay que tener en cuenta que sólo se pueden superponer cartas sobre las cartas base elegidas.

Cuando la carta que se descubre del mazo no puede ser colocada en su respectiva pila, se colocará en el pozo, del que en cualquier momento podrá utilizarse la carta superior para colocarla en su pila o en un hueco que quede en las dos columnas.

Este difícil solitario se resuelve cuando, siguiendo las normas indicadas, se ha logrado colocar las cuarenta cartas de la baraja sobre las cuatro cartas base.

Variante. Para hacer algo más sencillo este solitario, pueden utilizarse las cartas de las columnas que no son cartas base para colocar sobre ellas en orden correlativo descendente otras cartas. Éstas podrán ser bien del mismo palo, bien de palos distintos alternando palos cortos (copas, oros) y palos largos (espadas, bastos), pero sólo puede utilizarse una de estas opciones, a elección del jugador.

En esta variante el objetivo sigue siendo apilar las cartas del palo sobre las cartas base, aunque puede darse por resuelto si se apilan todas las cartas de la baraja sobre otras cartas de las dos columnas.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Se inicia la pila de oros con el cuatro sobre el tres. También se podría poner el rey de espadas sobre su caballo, pero como no hay más espadas es mejor esperar.

2 Al levantar la carta del mazo aparece el cinco de oros, que se coloca sobre el cuatro. Ahora puede moverse el seis de oros sobre el cinco y liberar otro hueco.

3 Se levantan las dos siguientes cartas del mazo, que se colocan en los dos huecos de las dos columnas.

4 Se pone la sota de bastos sobre el siete para iniciar la pila de este palo. En el hueco se pone la carta superior del mazo.

5 El palo de espadas se apilará sobre la sota: caballo sobre la sota y rey sobre el caballo. Los dos huecos se cubren con las dos cartas siguientes del mazo.

6 Mientras no se ha empezado a apilar un palo, cualquier carta de éste puede servir como base; pero una vez decidida la carta base, ya no puede cambiarse.

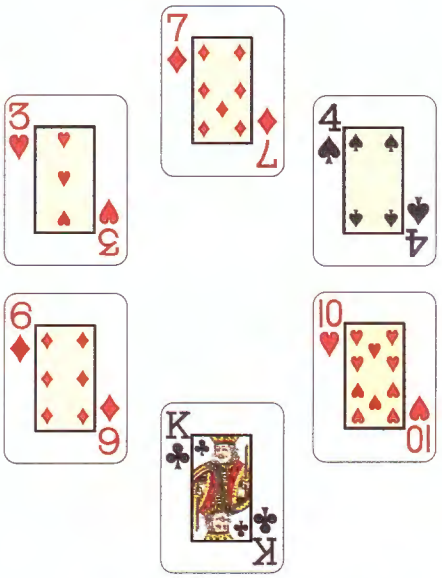
7 El solitario se continúa moviendo las cartas del mazo, de las columnas o del pozo, sobre las pilas de cada palo.

8 Cuando una carta no puede colocarse en algún lugar de las dos columnas, se pone en el pozo.

9 Ahora que están descubiertos as, dos y tres de copas, se inicia la pila de este palo sobre el as. En el hueco se coloca la carta superior del mazo o la del pozo.

10 El solitario está prácticamente terminado. Sólo queda ir colocando las cartas del pozo en las pilas, directamente o pasando primero por los huecos de las columnas.

SOLITARIO DE LOS PERSONAJES



El nombre de este sencillo y divertido solitario, que puede jugarse con gran rapidez, alude a su objetivo, que no es otro que el de reunir las doce figuras de la baraja.

Para iniciar este solitario, después de barajar y cortar las cartas, se divide el mazo en seis montones de cartas descubiertas y superpuestas, sin que sea necesario que cada montón tenga el mismo número de cartas, por lo que también puede jugarse con una baraja española de 48 cartas.

El objeto de este solitario es ir retirando cartas de los montones para conseguir que todas las figuras queden en dos únicos montones.

Una vez preparado el solitario, se retiran cartas del primer montón, de una en una, empezando por la superior, hasta que aparezca una figura, momento en el que se deja de sacar cartas de ese montón y se pasa al siguiente, en el que se realizará la misma operación.

Si la carta superior de uno de los montones es una figura, no se retira ninguna carta de ese montón.

Cuando las cartas superiores de los seis montones son figuras, ya no se puede retirar ninguna otra carta. Entonces, se recogen los seis montones y se barajan las cartas que han quedado en ellos. Este nuevo mazo, reducido, se distribuye en cinco montones, que, al igual que la vez anterior, pueden contener un número cualquiera de cartas.

De cada uno de estos montones se retiran cartas, en la forma ya explicada, hasta que la carta superior de cada uno de los cinco montones es una figura, momento en el que ya no se pueden retirar más figuras. Nuevamente se reúnen

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52**

Pozo: **no**

Duración de la partida: **8 minutos**

Dificultad ♣

Objetivo: **retirar todas las cartas del mazo excepto las doce figuras**

Disposición inicial: **seis montones más o menos iguales de cartas, ya que pueden no contener el mismo número de ellas**

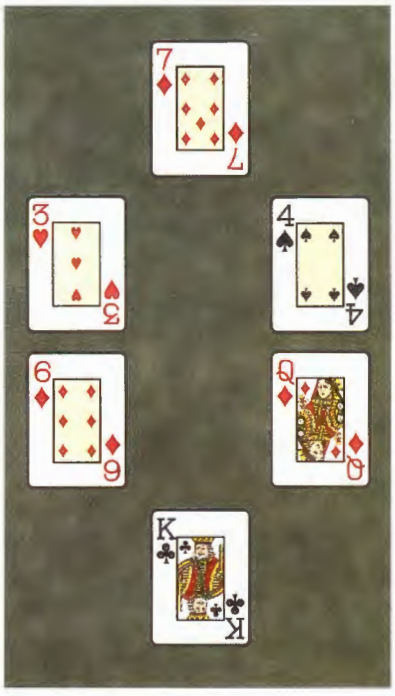
las cartas restantes en los cinco mazos para generar un nuevo mazo, más reducido. Se barajan las cartas que quedan y se distribuyen en cuatro montones, que igualmente pueden ser de un número diverso de cartas. Como antes, se retiran las cartas superiores de esos montones hasta que aparece una figura. Cuando no pueden retirarse más cartas de los cuatro montones, se reúnen las cartas, se barajan y se distribuyen en tres montones.

Tras retirar las cartas que no son figuras de estos tres montones, en la forma indicada, se reúnen las restantes y se vuelven a barajar.

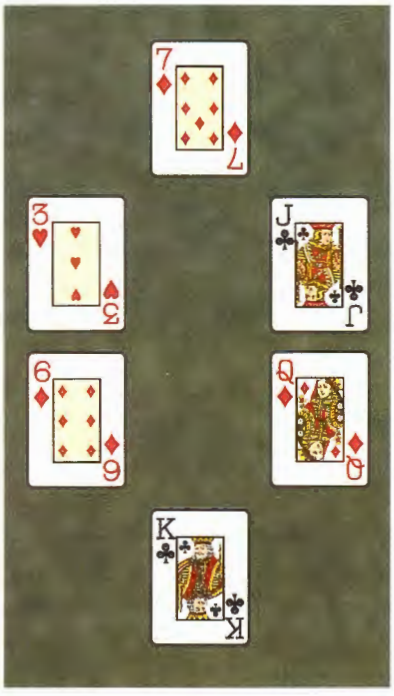
Por último, se distribuyen las cartas que quedan en dos montones.

Se logra resolver este solitario cuando, después de haber retirado cartas de estos dos últimos montones de la misma forma que en las veces anteriores, hubieran quedado en los mismos únicamente las doce figuras de la baraja.

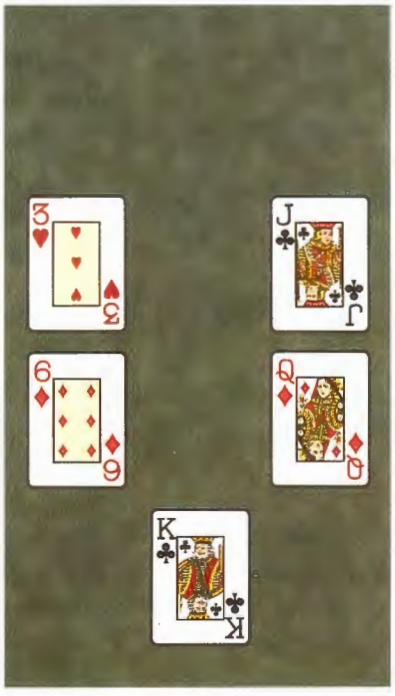
DESARROLLO DEL JUEGO



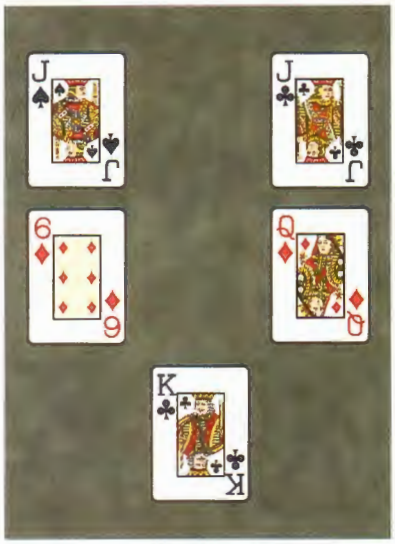
1 Después de preparar el solitario, se toma uno de los seis montones y se retiran cartas de él hasta que aparece una figura (aquí, la reina de diamantes).



2 Cuando se han retirado todas las cartas posibles de un montón, se pasa a otro. En este caso se ha seguido con el encabezado por el cuatro de picas.

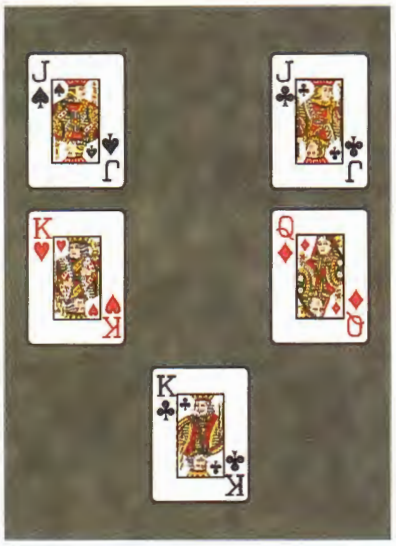


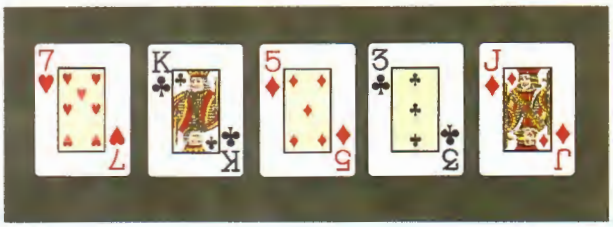
3 En el tercer montón (el que estaba iniciado por el siete de diamantes) no había figuras, por lo que ha sido posible retirar todas las cartas que lo formaban.



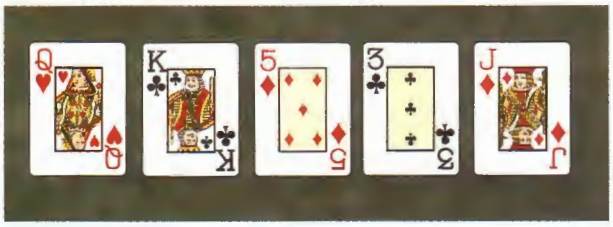
4 En el montón encabezado por el tres de corazones se han retirado también todas las cartas, hasta que se ha llegado a una figura (la jota de picas).

5 Ya sólo queda retirar las cartas del sexto y último montón de la distribución inicial, para terminar la primera fase de este solitario, es decir, la de los seis montones.

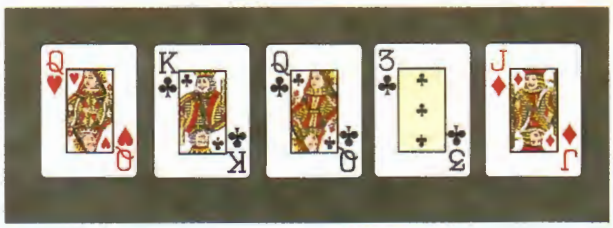




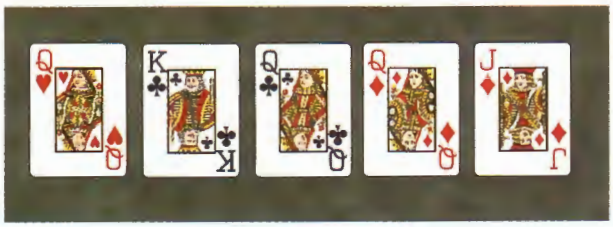
6 Cuando todas las cartas superiores son figuras se recogen los montones, se barajan las cartas y se reparten en un montón menos, cinco montones en este caso.



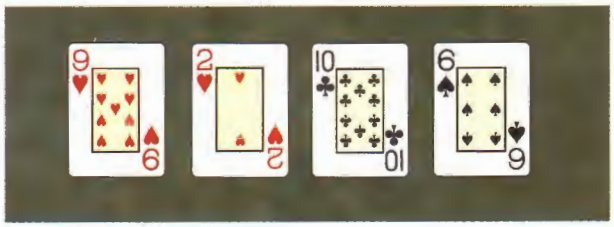
7 El modo de colocar los montones de cartas sobre la mesa no importa. Una vez colocados hay que retirar cartas de ellos hasta llegar a una figura.



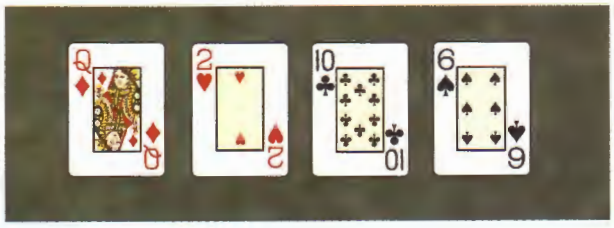
8 Naturalmente, cuando la carta superior de alguno de los montones es una figura, no es posible retirar ninguna carta de ese montón y se pasa al siguiente.



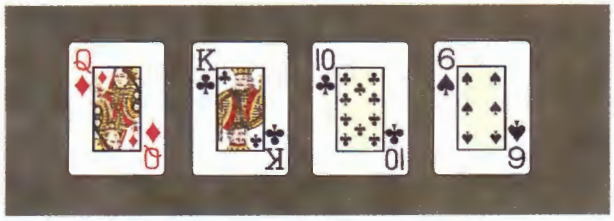
9 Se sigue el proceso de retirada de cartas de cada uno de los montones, hasta que la superior de cada uno de ellos vuelve a ser, como en la fase anterior, una figura.



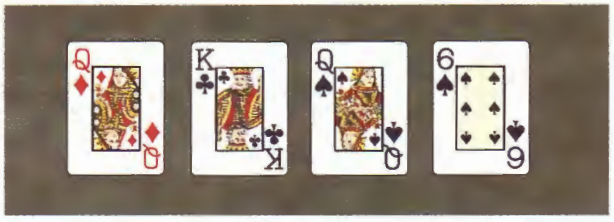
10 Terminada la fase de los cinco montones, se recogen las cartas, se barajan y se distribuyen en cuatro montones.



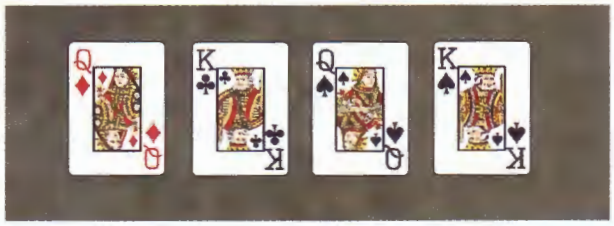
11 Vuelve a iniciarse el proceso de retirada de cartas de cada uno de los montones hasta que aparece una de las figuras.



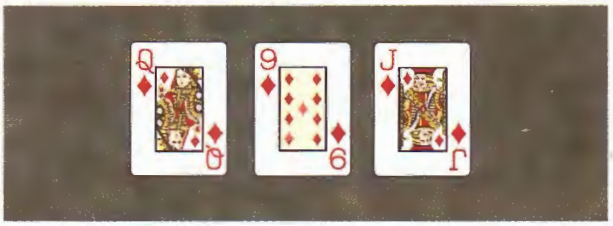
12 Se retiran luego las cartas del segundo montón hasta llegar al rey de trébol.



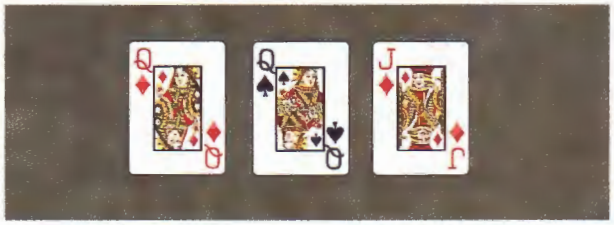
13 Se sigue con el tercero, del que se retiran cartas hasta llegar a una figura.



14 Finalmente, sólo queda retirar las posibles cartas del cuarto montón.



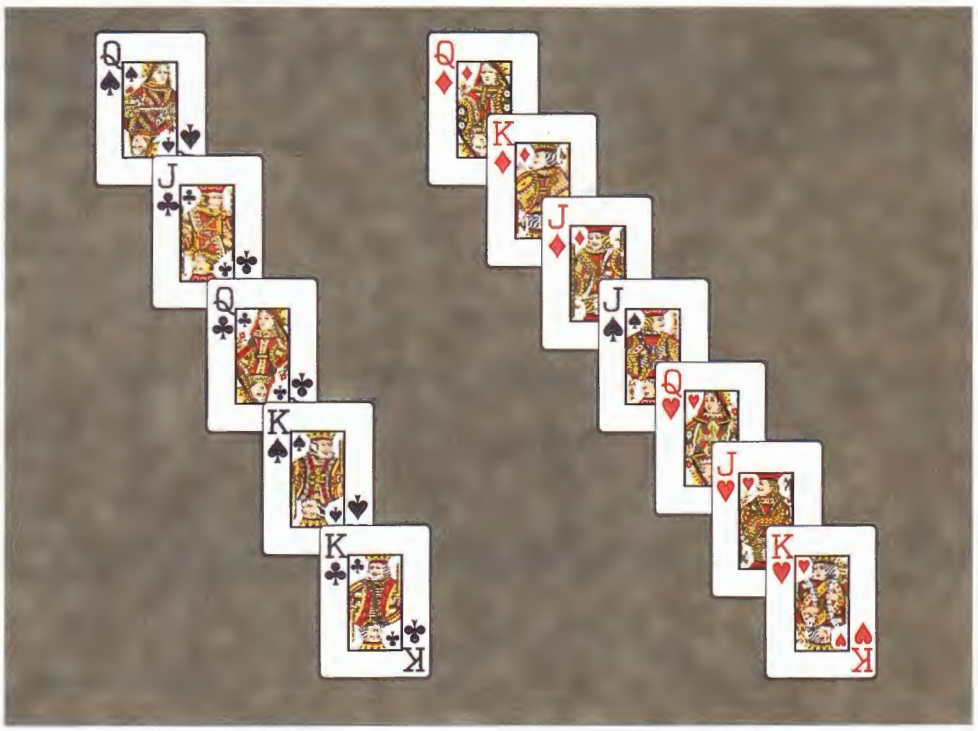
15 Luego se recogen las cartas restantes, se barajan y se hacen tres montones.



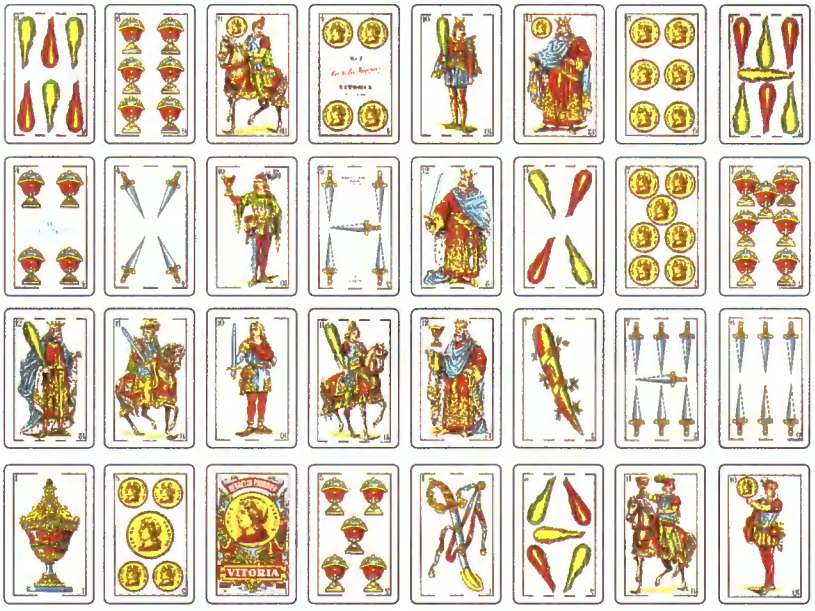
16 Según avanza el solitario, cada vez es mayor la proporción de figuras.

17 Finalmente, se hacen sólo dos montones de cartas.

18 El solitario habrá salido si al retirar todas las cartas posibles –es decir, hasta llegar a una figura–, sólo quedan figuras en los dos montones. Se dice que se ha logrado reunir a los personajes (las doce figuras) de la baraja. Precisamente por ello, el nombre completo del solitario es «de la reunión de personajes».



SOLITARIO DEL DESFILE DE PAREJAS



Para resolver este solitario es necesario que, como su nombre indica, vayan desfilando y marchándose de la baraja las cartas agrupadas en parejas.

Para iniciar este solitario, después de barajar las cartas se distribuye el mazo –del que previamente se han retirado los doses y los treses, por lo que ha quedado reducido a 32 cartas– en cuatro filas de ocho cartas descubiertas cada una.
Se consideran cartas libres las que no tienen ninguna otra debajo de su base. En la disposición inicial, son cartas libres las ocho de la fila inferior.
El objeto de este solitario es retirar todas las cartas de la baraja por parejas de cartas iguales.

Para retirar una carta, es necesario que esté libre. Por ello, las dos primeras cartas que se pueden retirar son las de la cuarta fila. Al retirar estas cartas se liberan otras de las filas superiores, que a su vez se podrán retirar si cada una de ellas forma pareja con otra carta libre.
Continúa el solitario en la misma forma hasta haber logrado retirar todas las cartas por parejas, o hasta que entre todas las cartas libres no hubiera dos iguales, en cuyo caso se habría perdido el solitario.

Baraja: **española**

N° de naipes: **32**

Pozo: **no**

Estrategia: **sí**

Duración de la partida: **12 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

Objetivo: **retirar todas las cartas**

Disposición inicial: **cuatro filas de ocho cartas cada una**

ESTRATEGIA

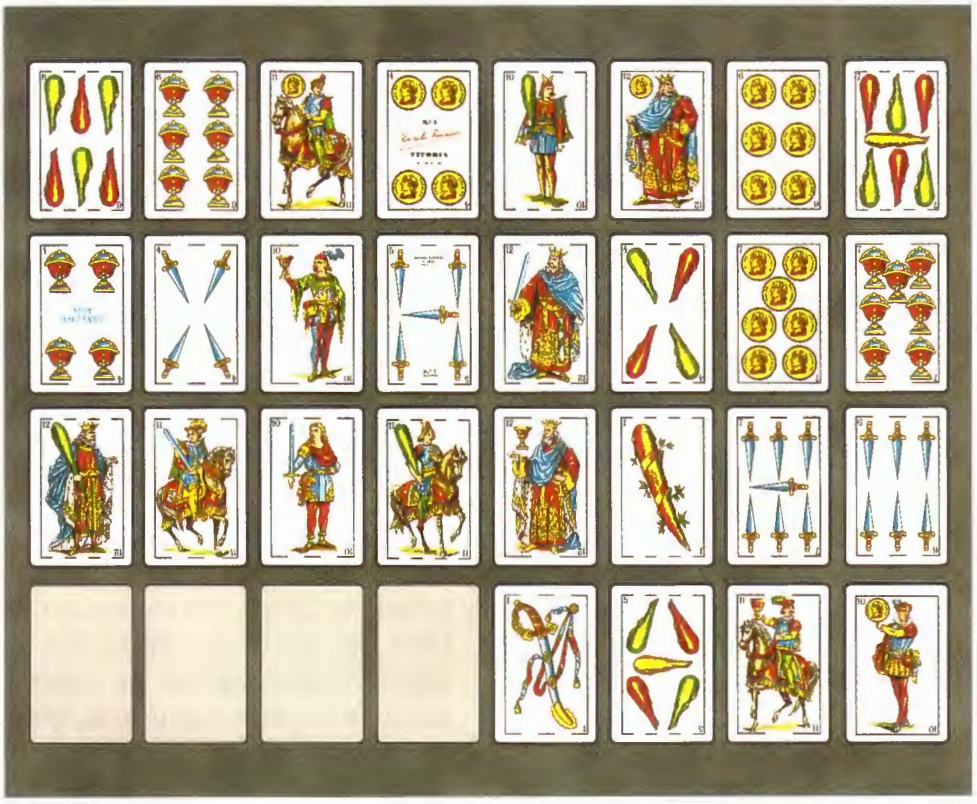
1 Si durante el curso del juego hay tres cartas iguales libres, y una de ellas está en la primera fila (no tiene ninguna más arriba), se retirarán las otras dos, ya que éstas sí liberarán otras cartas.

2 Si se observa que en una misma columna han quedado dos cartas iguales, deberá tenerse presente que las otras dos cartas del mismo valor no pueden retirarse juntas, ya que entonces seguro que se perdería el solitario. Cada una de las de fuera de la columna debe retirarse con una de las que están en la misma columna.

VARIANTE

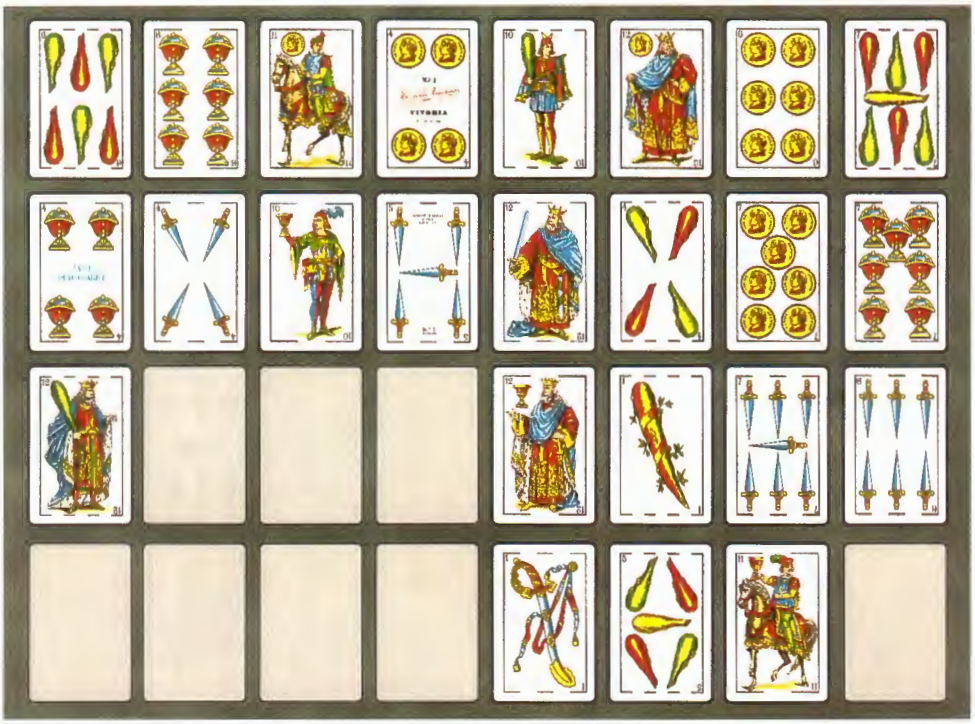
Para aumentar la dificultad de este solitario puede jugarse empleando las 40 cartas de la baraja, que se colocarían en cinco filas de ocho cartas cada una, de las que se retirarían las cartas por parejas en la forma ya explicada.

DESARROLLO DEL JUEGO

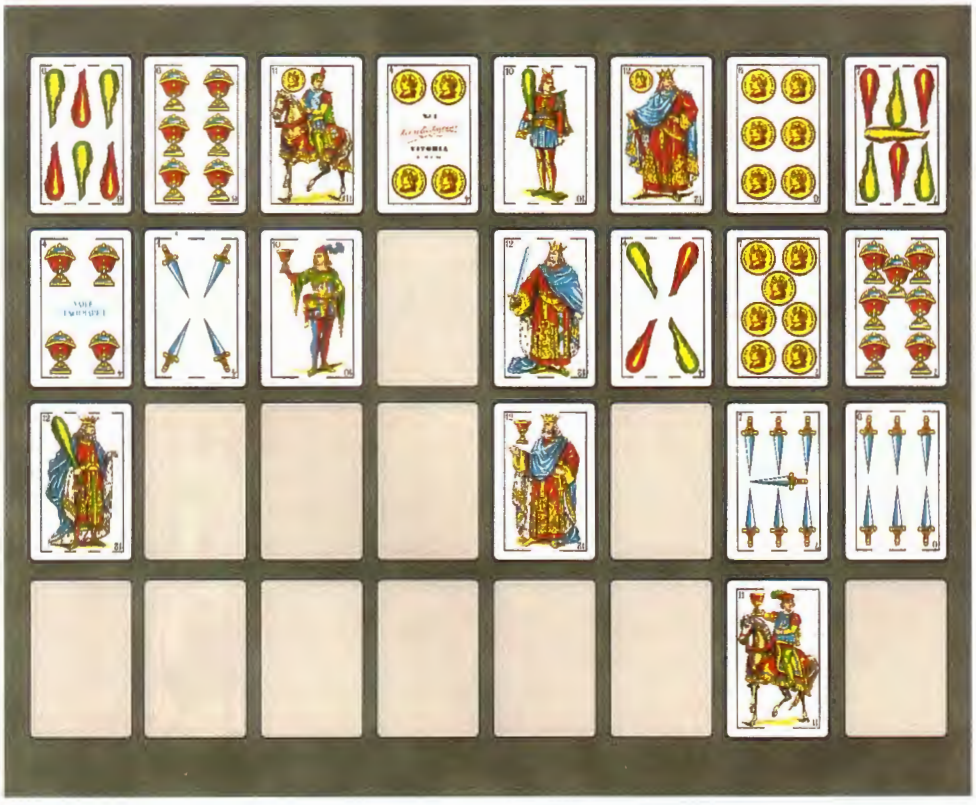


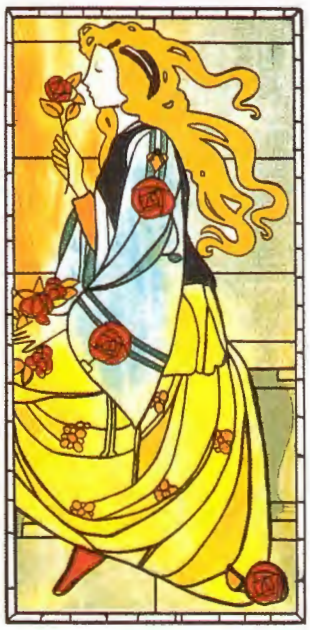
1 Una vez dispuestas las 32 cartas –una baraja de 40 cartas sin los doses ni los treses– en cuatro filas de ocho cartas cada una, puede empezar el «desfile de las parejas», es decir, pueden retirarse las cartas por parejas del mismo índice, siempre que estén libres, es decir, que no tengan ninguna carta en una fila situada más abajo. Al principio sólo están libres las ocho cartas de la cuarta fila.

SOLITARIO DEL DESFILE DE PAREJAS



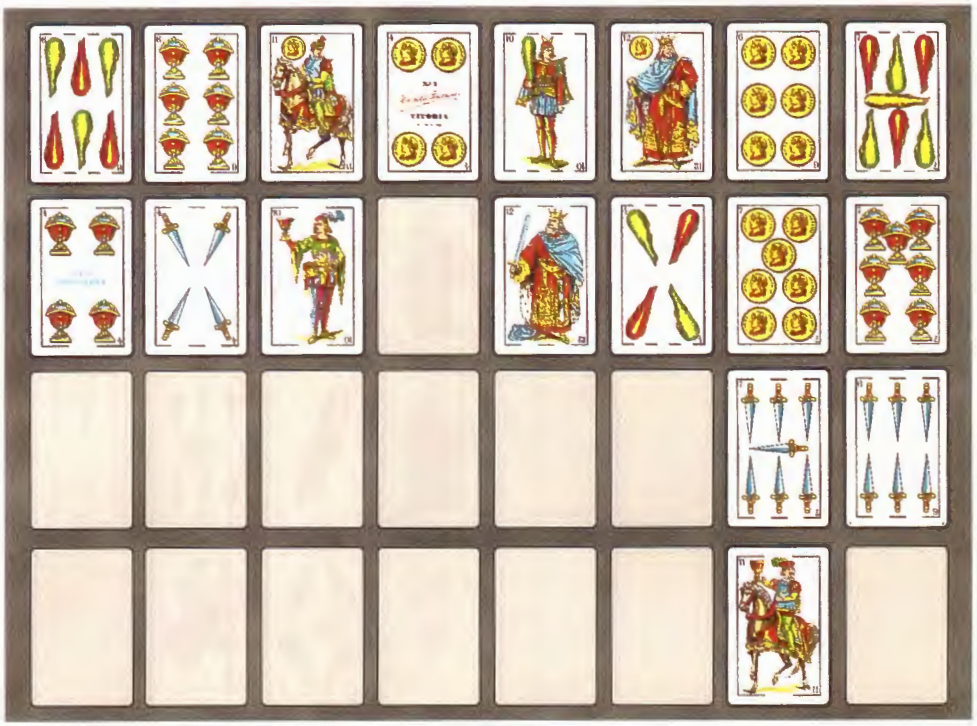
2 Una vez se han retirado algunas cartas de la cuarta fila, han quedado libres las cartas de la fila superior en las columnas correspondientes a las cartas que se han hecho desfilar antes. Ahora, estas cartas liberadas pueden retirarse junto a otras de la misma o de otra fila, siempre que tengan el mismo índice y estén libres.

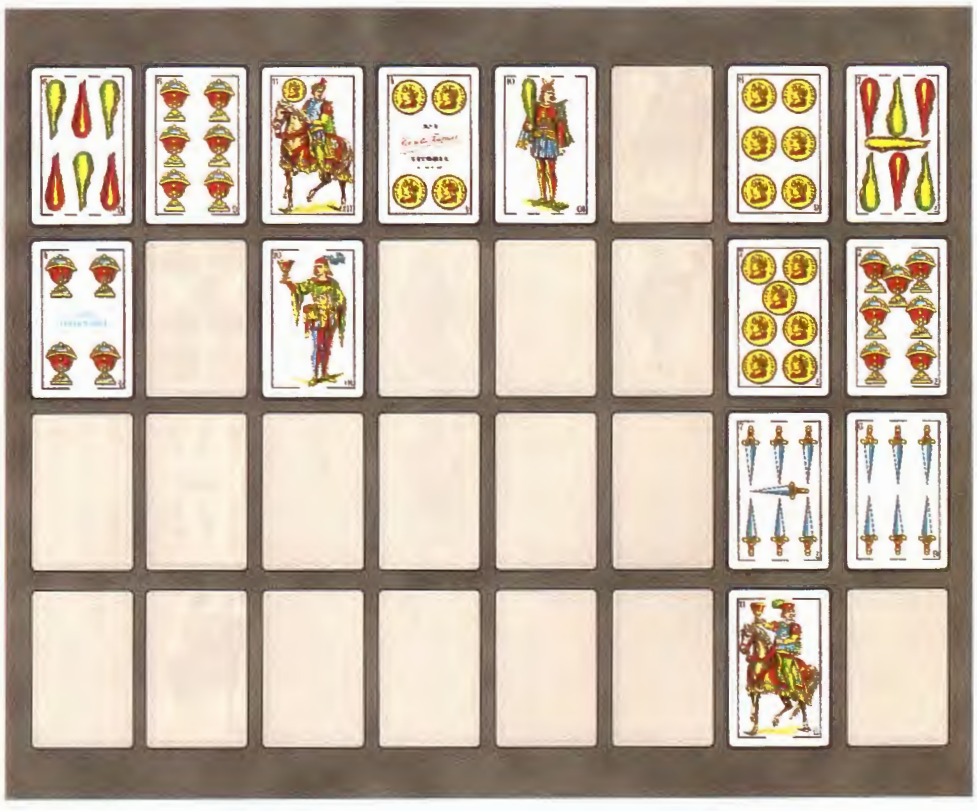


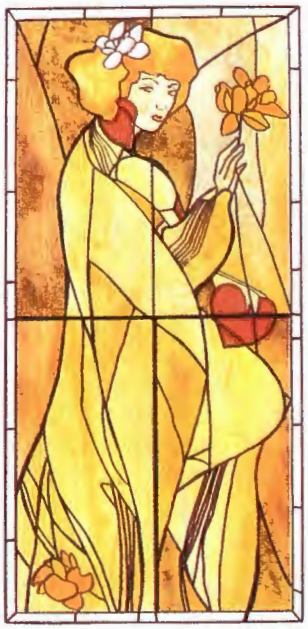


3 Hay que tener cuidado al escoger las posibilidades de emparejar cartas, para que no queden dos del mismo índice en una columna después de haber retirado las otras dos cartas de ese índice, ya que estarían bloqueadas y no podría terminarse el solitario. Por esta razón, el solitario está perdido, sin necesidad de iniciarlo, cuando en una columna hay tres cartas del mismo índice.

4 Después de retirar (hacer desfilar) las cartas de la segunda fila, quedan liberadas las de la tercera fila de su misma columna. Para decidir qué cartas se deben retirar en cada paso, hay que hacer como en el ajedrez y estudiar a qué nos puede conducir cada movimiento; así se comprobará que no nos deja el juego bloqueado.

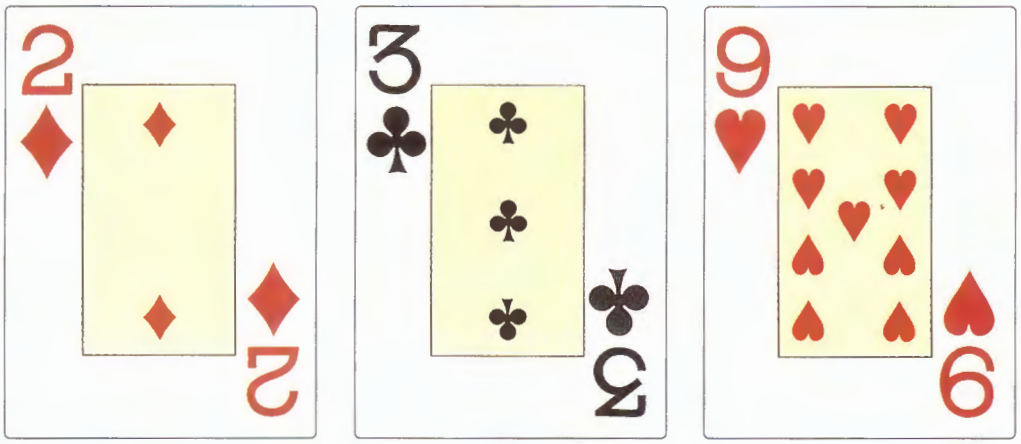






5 Ahora sólo queda acabar de retirar las cartas por parejas, haciéndolas desfilar, es decir, marcharse o desaparecer, como se indica en el nombre de este solitario. Las parejas finales serán: sotas de copas y bastos; caballos de oros y copas; seises de copas y espadas; sietes de espadas y copas, y de oros y bastos; cuatros de copas y oros, y, finalmente, las dos últimas cartas, los seises de bastos y oros.

SOLITARIO DE LOS MÚLTIPLOS DE SIETE



Para jugar a este solitario es conveniente recordar que los siete primeros múltiplos de siete son: 7, 14, 21, 28, 35, 42 y 49. Es decir, el resultado de multiplicar el número 7 por los siete primeros números naturales (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Para resolver este solitario hay que tener en cuenta que cada carta vale el número que marca su índice. Para las cartas con letras se establecerán los siguientes valores: rey (K), 13 puntos; dama o reina (Q), 12 puntos; jota o jack (J), 11 puntos; y as (A), 1 punto.

Después de barajar las cartas y de cortar el mazo, se van sacando las cartas una a una y se colocan descubiertas en una fila que nunca debe sobrepasar las seis cartas. En el caso de tener que colocar una séptima carta, se habría perdido el solitario y debería comenzarse de nuevo.

Cuando una, dos, tres o cuatro cartas suman siete o un múltiplo de siete (7, 14, 21, 28, 35, 42 y 49), se retiran. El grupo de cartas que suma un múltiplo de siete no debe estar formado en ningún caso por más de cuatro cartas. Cuando la carta que aparece es un siete, se retira automáticamente.

Este solitario se basa en la evidencia matemática de que la suma total de los puntos del mazo (con los valores indicados para las figuras) es un múltiplo de 7: exactamente, 364. Por ello, y a pesar de las limitaciones impuestas, el éxito en este solitario suele ser frecuente.

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **15 minutos**

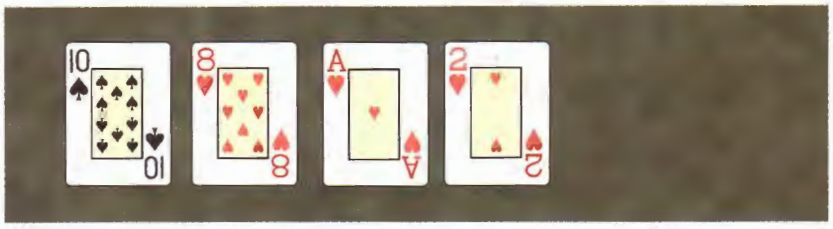
Dificultad ♣

Objetivo: **descartar todas las cartas del mazo en grupos de cuatro cartas como máximo que sumen 7 o un múltiplo de 7**

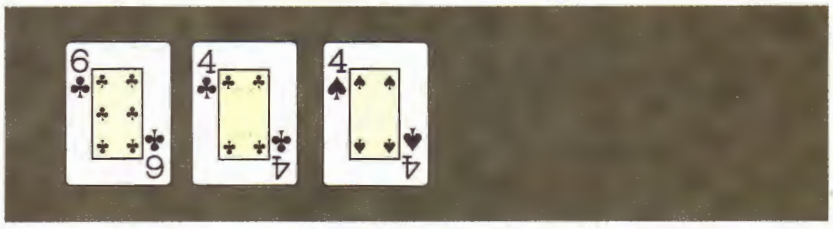
Disposición inicial: **de una a seis cartas en fila y descubiertas**

DESARROLLO DEL JUEGO

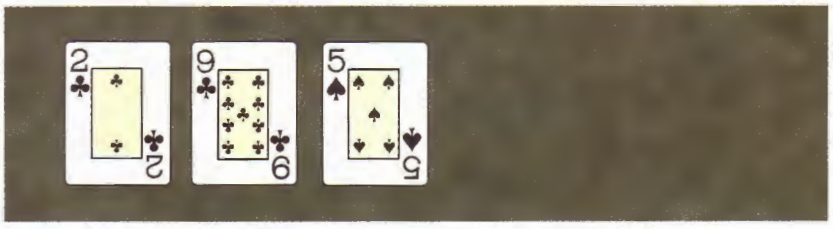
1 Se descubren cartas del mazo, y se colocan una junto a otra. Cuando la suma de sus puntos es siete o un múltiplo de siete (21 en la figura), se retiran.



2 Después de haber retirado un bloque de cartas, se siguen levantando las cartas del mazo hasta obtener otro múltiplo de siete (14 en la figura).



3 No es necesario usar todas las cartas que hay sobre la mesa, pero sí deben ser consecutivas. El nueve y el cinco pueden retirarse porque suman 14.



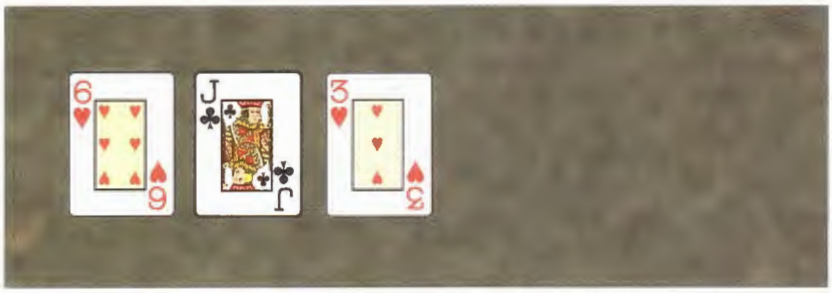
4 Podemos retirar el dos que nos ha quedado junto con el cinco de diamantes que aparece a continuación, porque la suma de dos y cinco es 7.

5 Las figuras valen once (J), doce (Q) y trece (K) puntos; por ello, la suma de dos damas y una jota es 35, lo que permite retirar estas tres cartas.

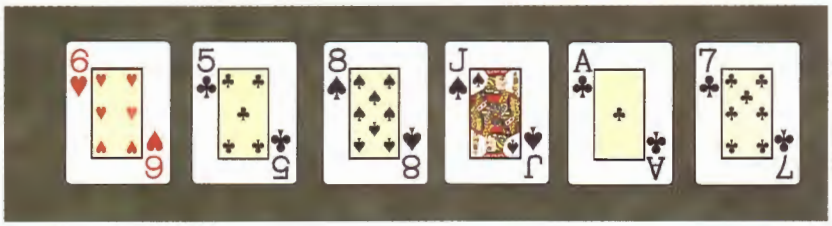
6 El seis que ha quedado solo en el paso anterior seguirá en la mesa, pero podemos retirar las dos cartas que aparecen ahora, ya que la suma de ambas es 7.

7 Se sigue el solitario hasta retirar todas las cartas en grupos de múltiplos de 7. En este caso sólo se pueden retirar el as y el rey, que suman 14.

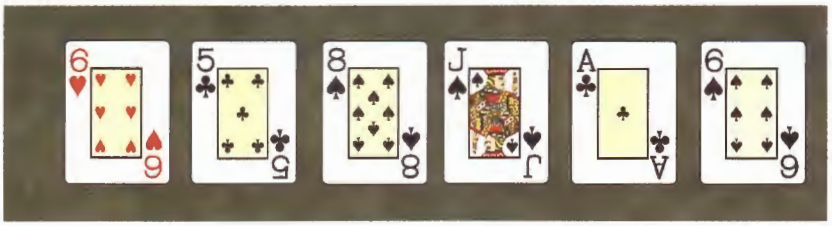
SOLITARIO DE LOS MÚLTIPLOS DE SIETE



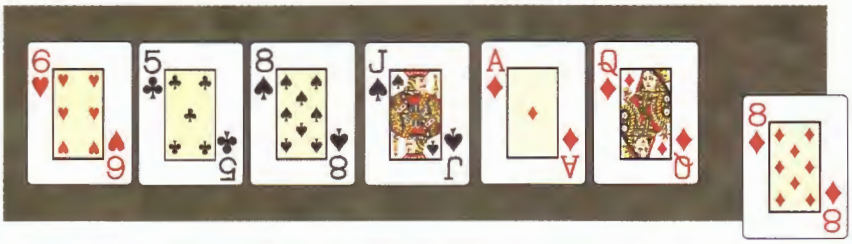
8 Es habitual poder retirar grupos de dos cartas (que suman 14 en la figura), de tres, e incluso de cuatro cartas, pero hay que recordar que en ningún caso está permitido retirar grupos de más de cuatro cartas seguidas.



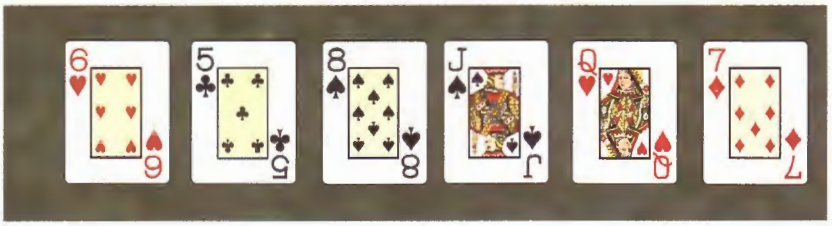
9 En ocasiones se llega a formar una larga hilera, de seis cartas como máximo, sin que sea posible retirar ninguna carta de ella. Los sietes se retiran solos.



10 Afortunadamente, es posible retirar aquí el as de trébol y el seis de picas, ya que suman 7. El solitario se habría perdido si hubiese que exponer otra carta.

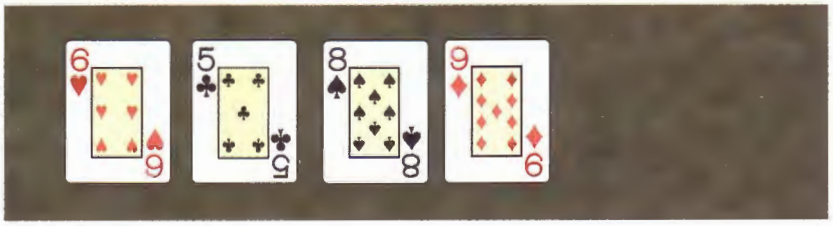


11 La serie de esta figura muestra un paso comprometido. Si la séptima carta –en la mano– no sirviera para retirar alguna otra de la mesa, se habría perdido.



12 Nuevamente la aparición de un providencial siete (ahora de diamantes), permite no superar las seis cartas descubiertas sobre la mesa.

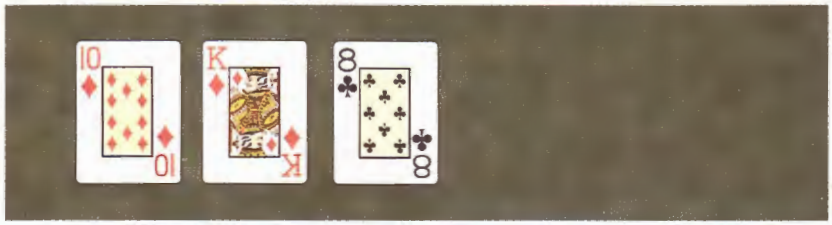
13 Las seis cartas que hay expuestas no forman un múltiplo de siete. Pero el nueve de picas que está en la mano resuelve esta peligrosa situación.



14 Ahora es posible retirar las cuatro cartas que hay sobre la mesa, porque con el nueve de diamantes su suma es 28, que es un múltiplo de siete.

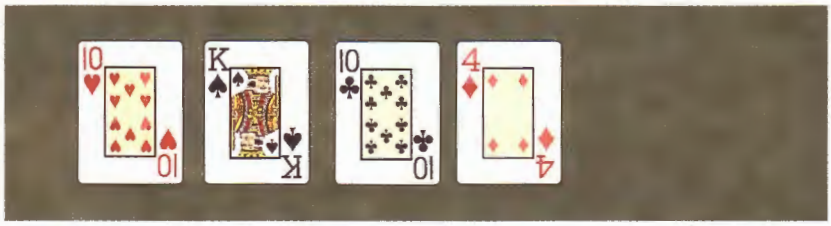
15 Cuando sólo aparece un siete, tanto si es a continuación de una larga serie de cartas que no combinan como si aparece después de haber retirado todas las cartas de la mesa, se retira sin ninguna otra carta.

16 Como puede verse, el rey, que vale 13 puntos, sólo puede combinarse para sumar múltiplos de siete con el as (1 punto) y con el ocho (8 puntos).

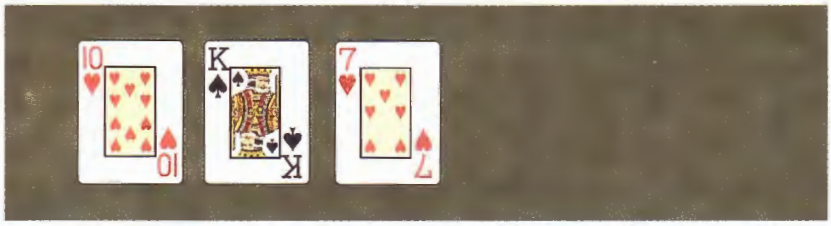


17 El solitario se acerca a su final. El diez de diamantes y el cuatro de corazones de la figura se retiran, ya que su suma es 14, y por tanto múltiplo de siete.

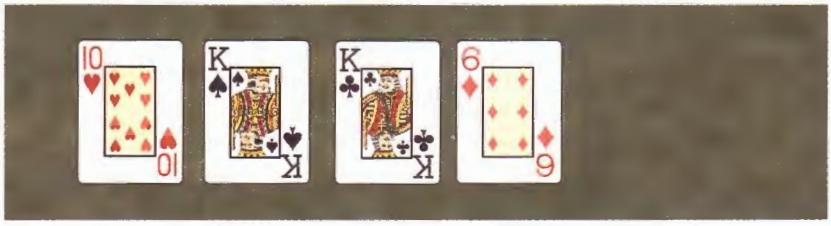
18 El mazo cada vez es más pequeño. Como en el paso anterior, también ahora se retiran un diez (el de tréboles) y un cuatro (el de diamantes).



19 El último siete que faltaba por aparecer se retira, dejando sólo dos cartas sobre la mesa. En el resto del mazo únicamente quedan cuatro cartas.



20 Como ya sólo quedan seis cartas por retirar, es imposible perder el solitario, si no ha habido error en las sumas. Las cuatro de la figura suman 42 y se retiran.



21 Las dos últimas cartas (el tres y la jota de diamantes) suman 14. Con esto se llega a la cifra de 364 (la suma de los puntos del mazo) y al fin del solitario.

SOLITARIO DEL SEMICÍRCULO

En este solitario hay que tener suerte para partir de una disposición inicial favorable, y una buena estrategia para mover las cartas en el momento adecuado. Pero además hace falta habilidad para distribuir las cartas en un amplio semicírculo de fácil manejo.

La distribución de las cartas en este solitario puede hacerse tanto tomando las cartas de tres en tres para formar las columnas que se colocarán en semicírculo, como extendiendo en primer lugar la primera «grada» de trece cartas y luego las dos restantes. En cualquier caso la cuadragésima carta siempre es la última en colocarse.

Son cartas libres las que no tienen ninguna otra encima de ellas. Por tanto, en la disposición inicial, son cartas libres las trece de la «grada» inferior y la carta suelta. Al desplazar estas cartas sobre otras irán apareciendo nuevas cartas libres, aptas para ser jugadas. El objeto de este solitario es retirar todas las cartas y formar con ellas cuatro pilas, una por palo, desde el as al rey. Para poder jugar una carta es necesario que esté libre. Por ello, las primeras cartas que pueden jugarse son las de la «grada» inferior, de las que se retirarán primero los ases, y luego los doses, los treses, etc. Las cartas que se retiran se colocan en orden ascendente (del as al rey) en las correspondientes pilas respectivas de cada palo, que se colocan a un lado del semicírculo. También se pueden colocar en orden descendente (del rey al as) so-

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **no**

Estrategia: **sí**

Duración de la partida: **15 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

Objetivo: **apilar las cartas por palos desde el as al rey**

Disposición inicial: **un semicírculo formado por trece columnas de tres cartas y una columna final de una carta**

bre las cartas libres del mismo palo de las «gradas».

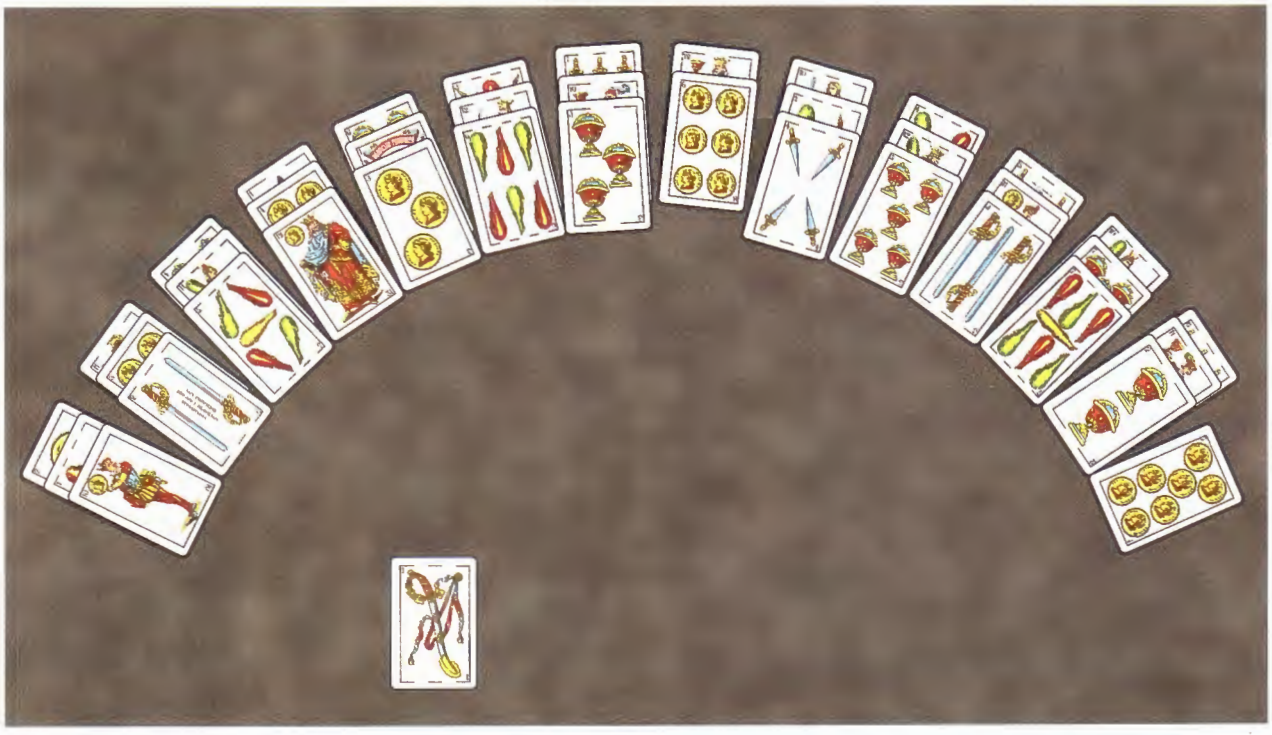
Cuando alguna de las columnas o montones queda libre por haberse retirado de ella en las formas indicadas las tres cartas que lo formaban inicialmente, no puede ser ocupado por ninguna otra carta.

El solitario proseguirá hasta que se haya logrado retirar todas las cartas y formar las pilas de diez cartas de cada palo desde el as hasta el rey.

Si durante el curso del solitario, y antes de haber completado las pilas finales, no puede retirarse ninguna carta del semicírculo, se tomarían todas las cartas que aún hubiera en el semicírculo (no las colocadas sobre los ases) y se distribuirían en grupos de tres cartas cada uno, pudiendo tener el último de ellos una, dos o tres cartas. Esta recogida y nueva distribución puede hacerse hasta dos veces si aún no se ha conseguido formar las cuatro pilas de cartas finales. Es evidente que en estos casos los montones de tres cartas pueden (y así debería suceder, si el solitario avanza hacia su solución) ser menos de trece.

Variante. Para aumentar la dificultad de este solitario es posible jugarlo con las cartas boca abajo. Sólo podrán destaparse las cartas que quedan libres, lo cual hace que no sea posible establecer una estrategia más allá de lo inmediato.

DESARROLLO DEL JUEGO



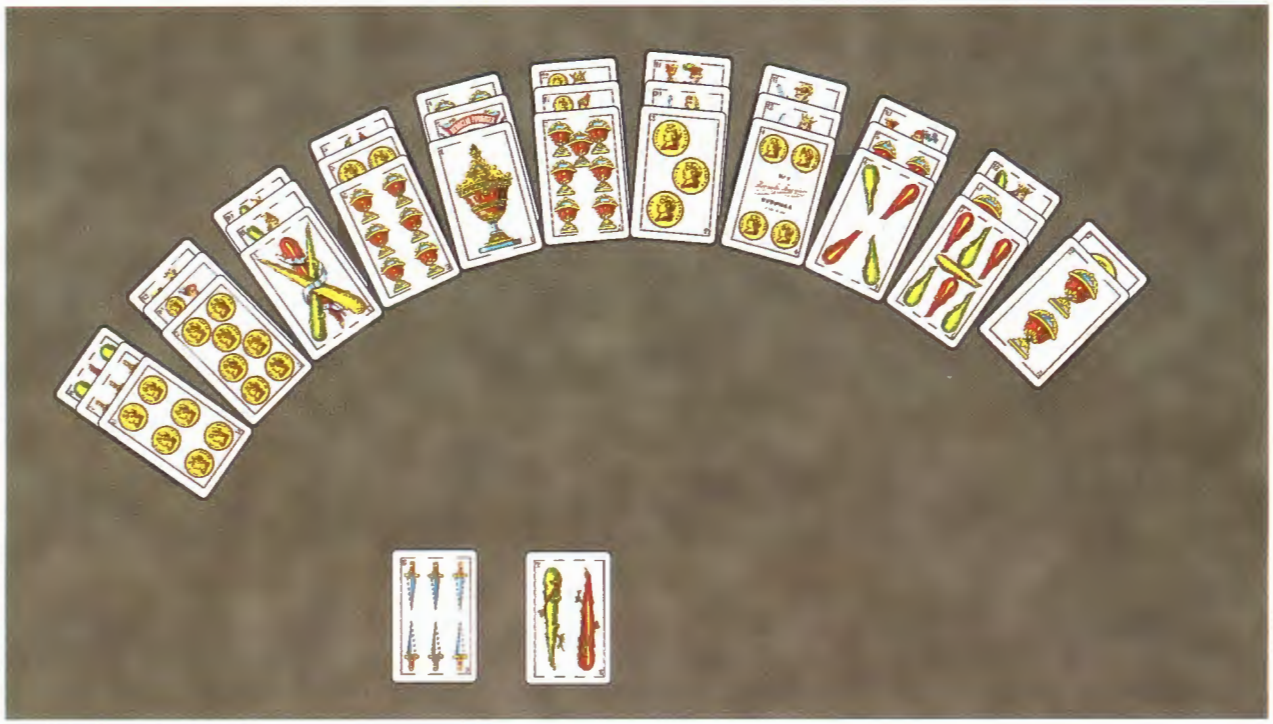
1 La primera carta libre que se jugará en este solitario es obvia: el as de espadas de la octava columna, que se pondrá aparte para iniciar la pila de las espadas. Como puede observarse, este solitario no saldrá al primer intento, ya que el rey de oros ha quedado sobre el cuatro de su palo y éste sobre el as de copas.

2 Se continúa el solitario poniendo el dos de espadas sobre el as. Aunque no se consiga resolver a la primera, hay que tratar de sacar el máximo de cartas posibles. Con la disposición inicial sólo será posible sacar cartas de espadas y bastos.

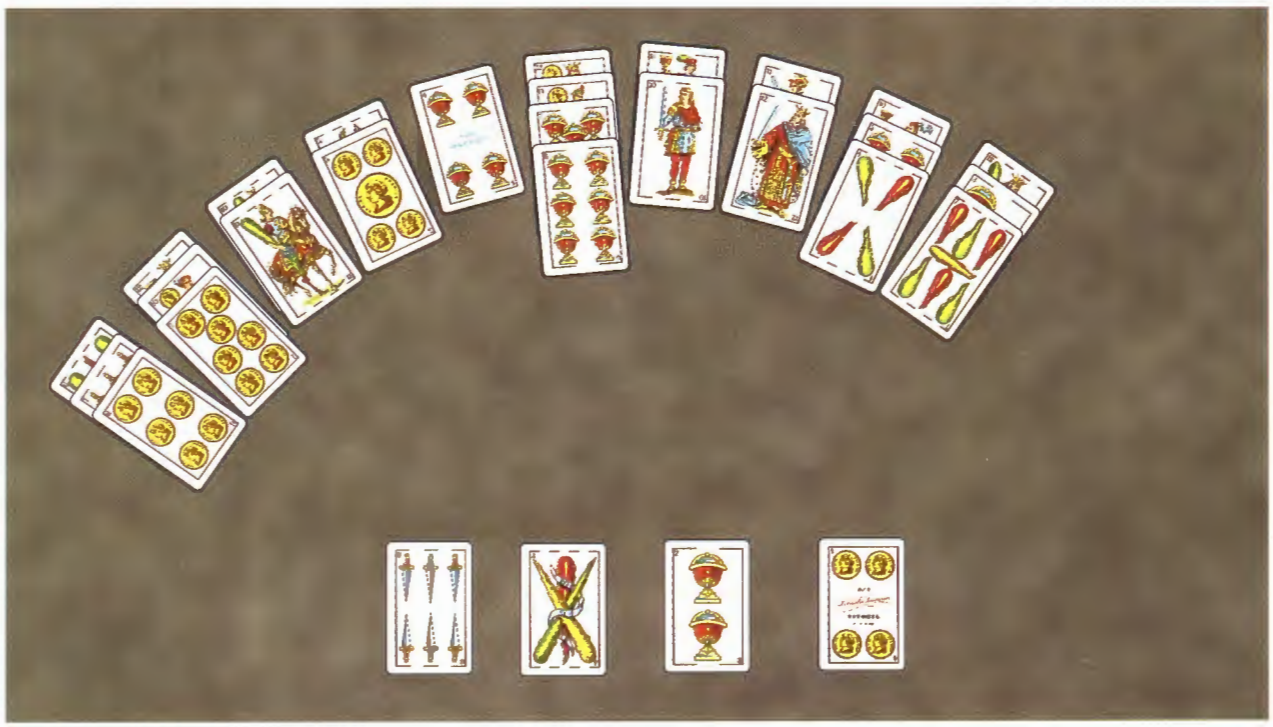
3 Se colocarán en sus pilas las cartas de bastos y espadas que van quedando libres al pie de las columnas. Aunque no se puedan sacar los oros y las copas, hay que procurar mover las cartas de esos palos para liberar las de los palos largos que sí se pueden sacar. Por norma general, no vale la pena mover cartas que no liberan nada.

4 El tres de bastos está bloqueado debajo de un rey, no se puede avanzar más con este palo. Para seguir sacando espadas hay que liberar el siete, lo cual resulta imposible en esta disposición de las cartas. No quedan pues muchas opciones.

5 No es posible mover el caballo de bastos porque sólo puede ponerse sobre su rey, que está cubierto por el cinco de copas; ésta tampoco puede moverse ya que el seis está debajo del as y el tres de oros, que no puede moverse pues el cuatro está debajo del rey de oros. Hay que recoger las cartas del semicírculo y volver a repartirlas.



6 Después de recogidas las cartas y barajadas, se vuelven a repartir en columnas de tres cartas cada una, para formar un nuevo semicírculo. La última columna puede ser de una, dos o tres cartas. En este reparto se forman menos columnas.



7 Se continúa el solitario retirando las cartas libres, es decir, las que no están cubiertas por ninguna otra, hasta que no es posible retirar más. El tres de copas está bloqueado por el siete de bastos, que no se puede mover porque la sota está debajo del caballo, y el rey de bastos precisamente debajo del tres de copas.

8 Tras retirar otras cartas se llega a una posición en la que se ha podido mover el siete de bastos a su pila, con lo que se ha liberado el tres de copas para poder apilar las copas y los oros. Para el último reparto sólo quedarán el rey y el caballo de espadas.

9 El solitario ya está listo, basta colocar las dos últimas figuras de espadas en su pila. Si el rey hubiese quedado sobre el caballo, no se hubiera podido terminar.

SOLITARIO MONTECARLO

El nombre de este solitario hace referencia a los juegos de casino, con los que tiene ciertas similitudes. A pesar de su sencilla mecánica resulta muy difícil resolverlo, ya que la intervención del azar en este solitario es fundamental. Supone todo un reto para el jugador, y en ello reside gran parte de su especial atractivo.

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **no**

Duración de la partida: **10 minutos**

Dificultad: ♣

Objetivo: **retirar las cartas por grupos de cuatro cartas del mismo índice**

Disposición inicial: **una fila de siete cartas**

El objetivo de este solitario, y en general de todos ellos, no es sólo jugar contra un adversario de nuestro mismo nivel (nosotros mismos) sino enfrentarnos al azar y pasar un buen rato con los naipes. En este sentido, el solitario Montecarlo cumple perfectamente estos fines.

Para empezar a jugar se barajan las cartas, se corta el mazo y se colocan en fila y descubiertas las siete cartas superiores.

Si entre estas siete cartas hay dos o más del mismo índice se colocan en una misma columna. Los espacios libres se cubren con nuevas cartas del mazo, teniendo en cuenta que si alguna de estas nuevas cartas es del mismo índice que una de las que hay sobre el tapete se colocaría formando columna con ésta.

Se continúan sacando cartas hasta que ya no pueda colocarse ninguna más sobre las de su índice correspondiente. En este paso habremos conseguido formar una fila de siete cartas de índice distinto, y es ahora cuando el puro azar determinará la resolución del solitario. Si la siguiente carta que se descubre del mazo es del mismo índice que una de las colocadas sobre el tapete se coloca en su correspondiente columna. Pero si esta carta es de distinto índice que las que hay sobre la mesa, el solitario se habrá perdido inevitablemente. No quedará más remedio que to-

mar todas las cartas, barajarlas, y comenzar el solitario con la esperanza de tener mejor suerte en esta ocasión.

Cuando se consigue reunir las cuatro cartas del mismo índice se retiran y queda un espacio que puede ocuparse con una carta de distinto índice. El solitario se completa en el momento en que se han retirado todas las cartas en grupos de cuatro cartas del mismo índice. También puede darse por resuelto cuando se han conseguido reunir y eliminar tres grupos de cuatro cartas iguales, ya que entonces quedan siete índices distintos y siete lugares para formar las columnas.

El solitario Montecarlo también puede jugarse utilizando la baraja francesa o inglesa, de la que se habrán retirado las figuras.

Variante. Existe una variante del Montecarlo –que podríamos denominar Semimontecarlo– que se juega del mismo modo, pero en la cual sólo hay que formar parejas para poder retirar las cartas. Con esto se consigue reducir la intervención de la fortuna, y con ello aumentar ligeramente las posibilidades del jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Las cartas de igual número que hay en la fila inicial de siete cartas se colocan en columna sobre una de ellas. En este caso son tres ases los que se ponen en columna.

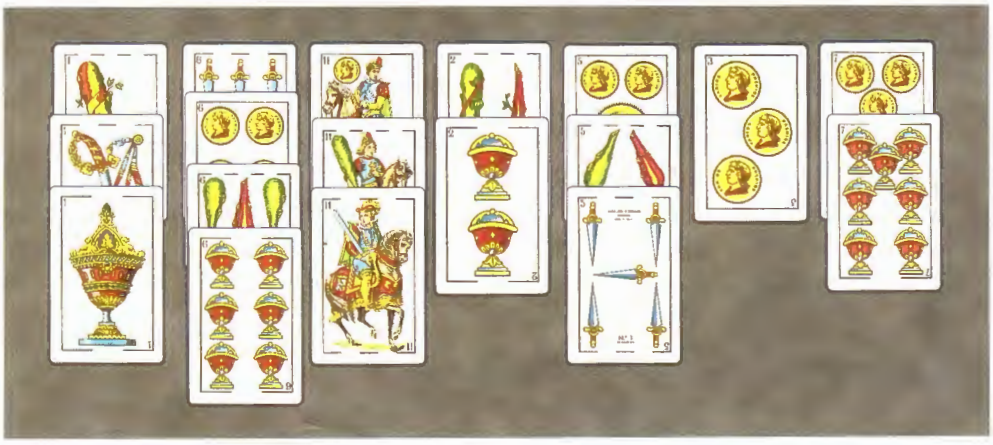
2 En los huecos que van quedando libres se colocan cartas de índices distintos a los de las cartas iniciales, ya que las que tienen índices repetidos se colocan en la columna de la carta del mismo índice.

SOLITARIO MONTECARLO

3 Las columnas de cartas se van completando hasta que han aparecido las cuatro del mismo número o índice. En este caso se trata de los cuatro reyes.

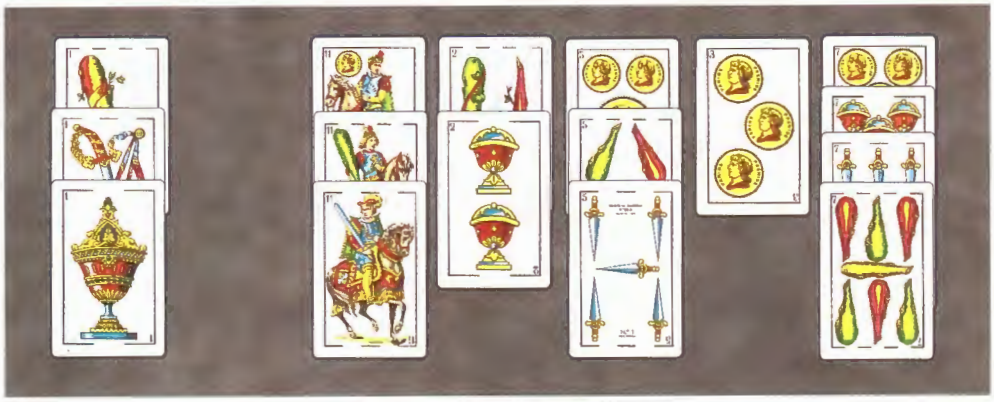
4 Una vez que han aparecido las cuatro cartas de igual número en una misma columna se retiran de la fila. De este modo queda un hueco libre que puede ser ocupado por una carta de índice distinto.

5 El solitario continúa con la extracción de cartas del mazo una a una. Se colocan en su correspondiente columna de acuerdo con su número.

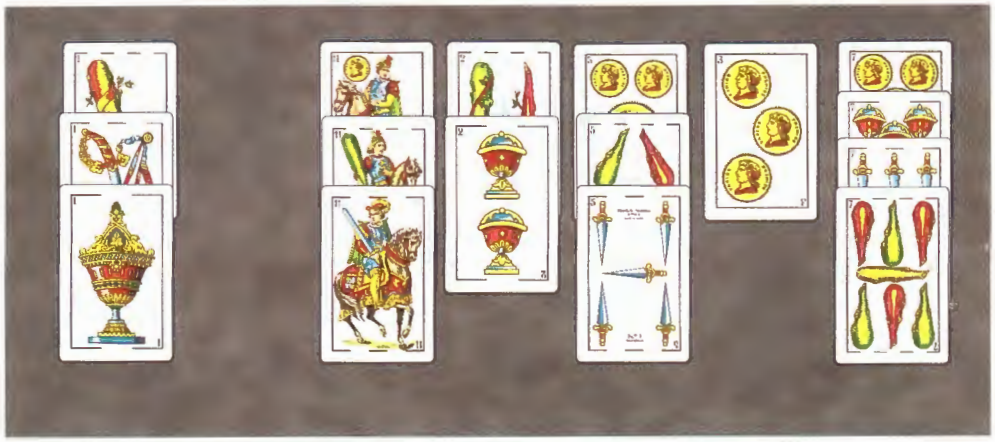


6 A veces el solitario no sale porque no es posible colocar la carta que sale del mazo. Debe recordarse que en este juego no hay pozo.

7 De nuevo aparece un hueco por haber retirado cuatro cartas iguales (los seises en este caso). Ya sólo falta retirar otro grupo de cuatro cartas para que el solitario salga.



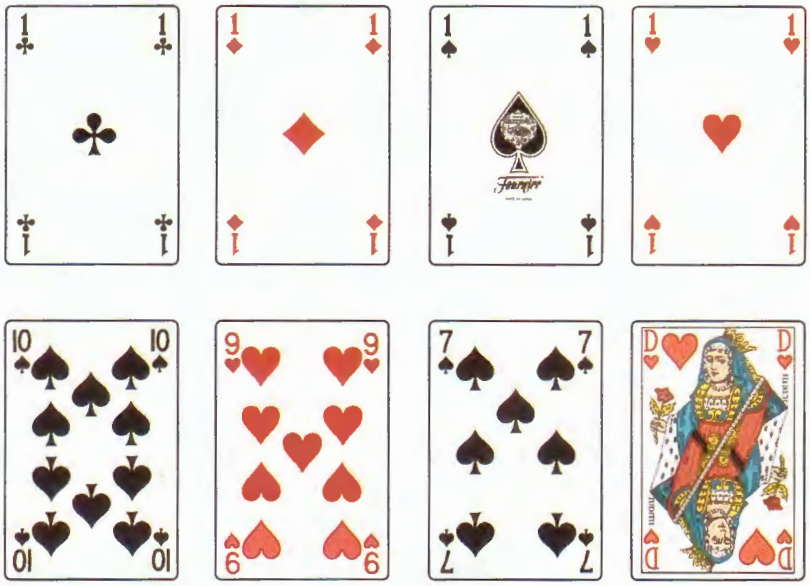
8 El solitario está llegando a su término. Se ha formado un tercer grupo de cuatro cartas iguales incluso antes de que se haya colocado una carta en el hueco del paso anterior.



9 Ahora ya son dos los huecos que hay en la fila de siete cartas. Como sólo faltan dos tipos de cartas por salir (los cuatros y las sotas), ya es imposible perder el solitario.

10 El solitario está casi finalizado. Sólo hay que terminar de extraer las cartas del mazo para completar los grupos de cuatro cartas iguales de cada columna y poder retirar así todas las cartas.

SOLITARIO DE LA MORENA Y LA RUBIA



Es un solitario sencillo de desarrollar que se basa en la construcción de los palos desde el as al rey con la ayuda de la alternancia de los colores rojo y negro.

Este solitario puede jugarse con una baraja francesa o inglesa de la que se habrán retirado los doses, treses, cuatros, cincos y seises.
Para iniciarlo se coloca una fila con los cuatro ases sobre los que se apilarán el resto de cartas del palo, de modo que el siete se colocará sobre el as y sobre el siete seguirán en orden correlativo el ocho, el nueve, el diez, el valet (o la jota, según la baraja), la dama (o la reina) y el rey.
Debajo se coloca una segunda fila con cuatro cartas (las cuatro primeras del mazo). Sobre estas cuatro cartas se colocarán en orden correlativo descendente las cartas que se saquen del mazo y que no puedan colocarse sobre las pilas de los ases.
Las cartas se colocarán alternando los colores rojo y negro de los palos («la morena y la rubia»).
Las cartas que no se pueden utilizar sobre alguna de las ocho pilas (las cuatro descendentes de cartas alternas y las cuatro ascendentes de los cuatro palos sobre los ases) irán a parar al pozo, del que se podrá tomar la superior cuando sea posible jugarla sobre alguna de las pilas de la mesa.
Si queda una casilla libre se ocupará con las cartas o serie de cartas que convenga, ya que en este solita-

Baraja: **francesa**

N° de naipes: **32**

Pozo: **sí**

Estrategia: **sí**

Duración de la partida: **12 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

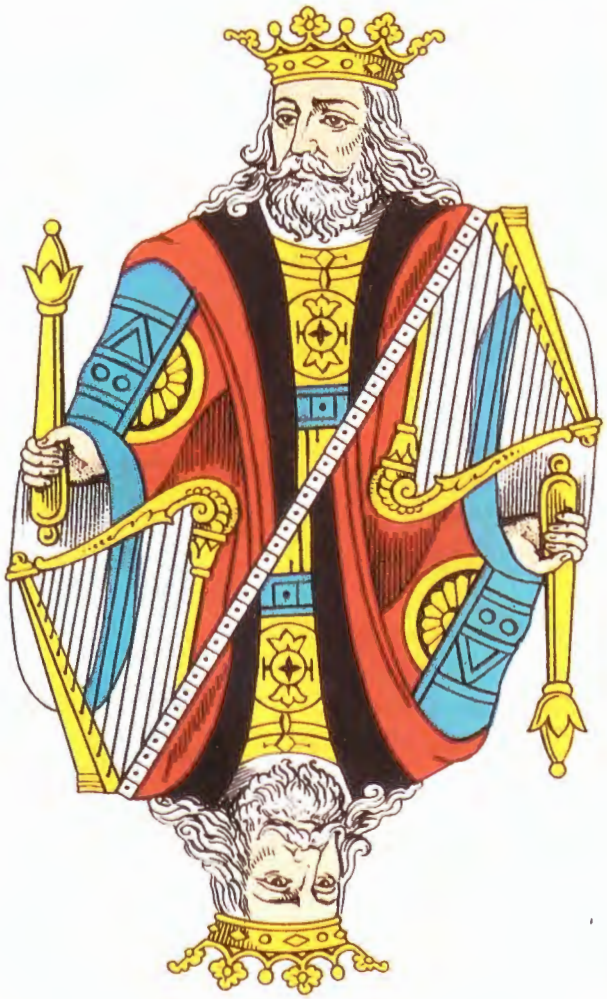
Objetivo: **apilar cada palo sobre su as**

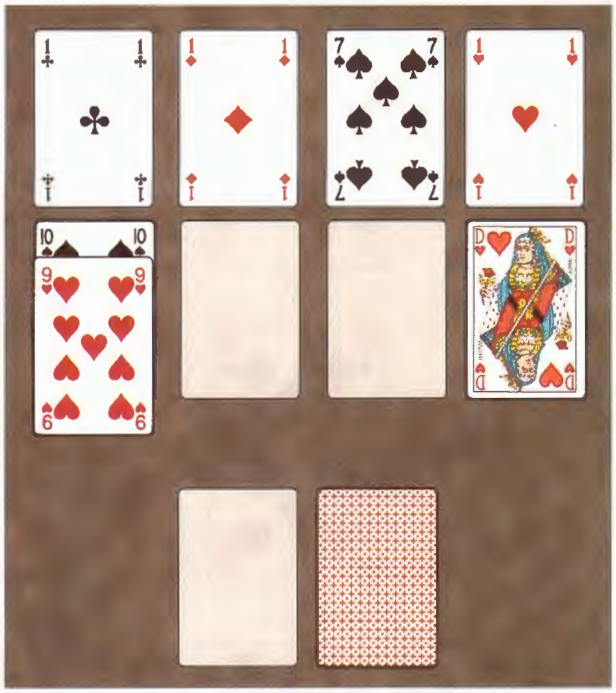
Disposición inicial: **dos filas de cuatro cartas, una de ases y otra de cartas del mazo**

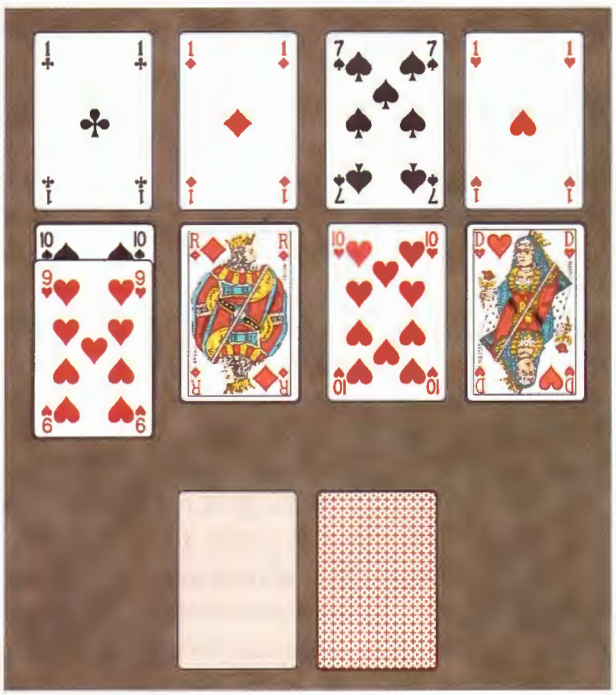
rio es posible desplazar las columnas de cartas consecutivas de una sola vez.
Una vez terminado el mazo sin que haya salido el solitario, puede darse la vuelta al pozo y convertirlo en el mazo. Esta operación podrá hacerse nuevamente en el caso de que tampoco termine el solitario con esta vuelta. Si después de esta segunda vuelta del pozo-mazo no saliera el solitario, éste se habría perdido definitivamente.
Sale el solitario si se han conseguido apilar todas las cartas sobre los cuatro ases.

DESARROLLO DEL JUEGO

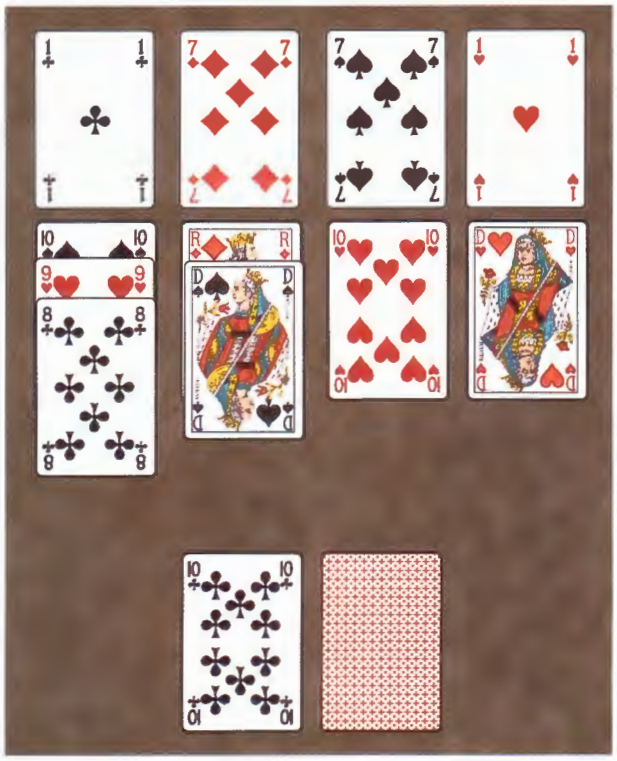
1 Se coloca el siete de picas sobre su as y el nueve de corazones sobre el diez de picas. De este modo se liberan dos huecos que pueden ser ocupados por las cartas del mazo.



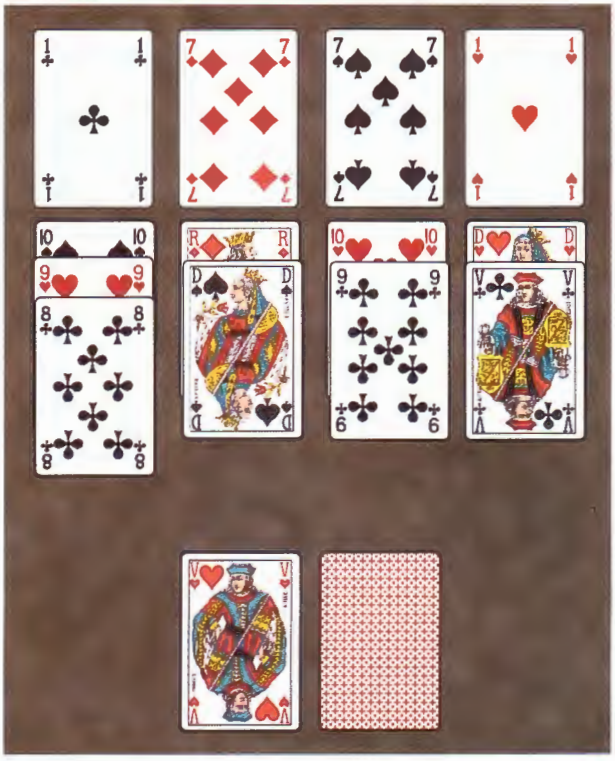




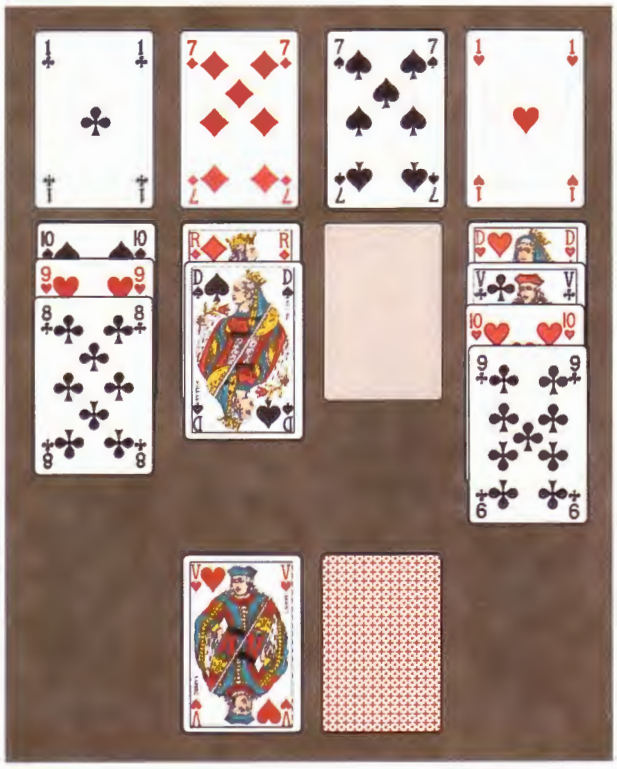
2 Las cartas que se van descubriendo del mazo se pueden colocar en orden ascendente en las pilas del palo respectivo, en orden descendente sobre las otras cartas, o bien en el pozo.



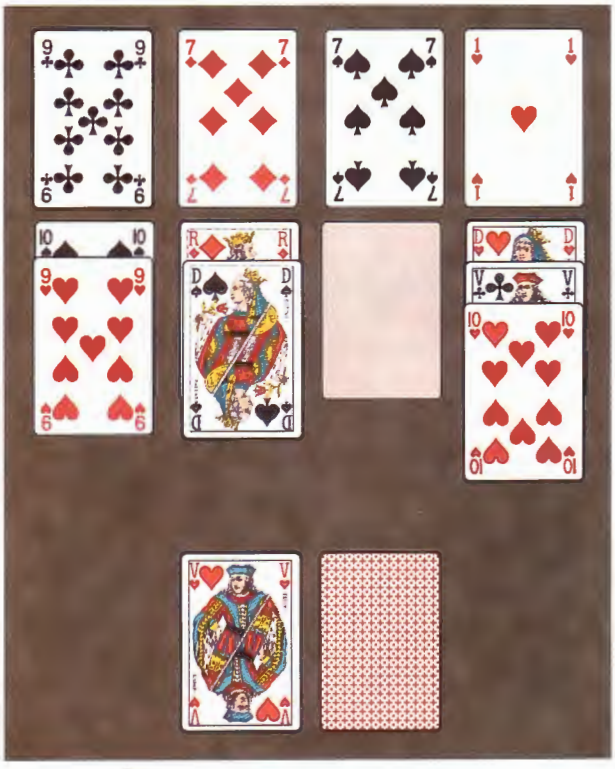
3 El solitario continúa con la extracción de cartas del mazo.



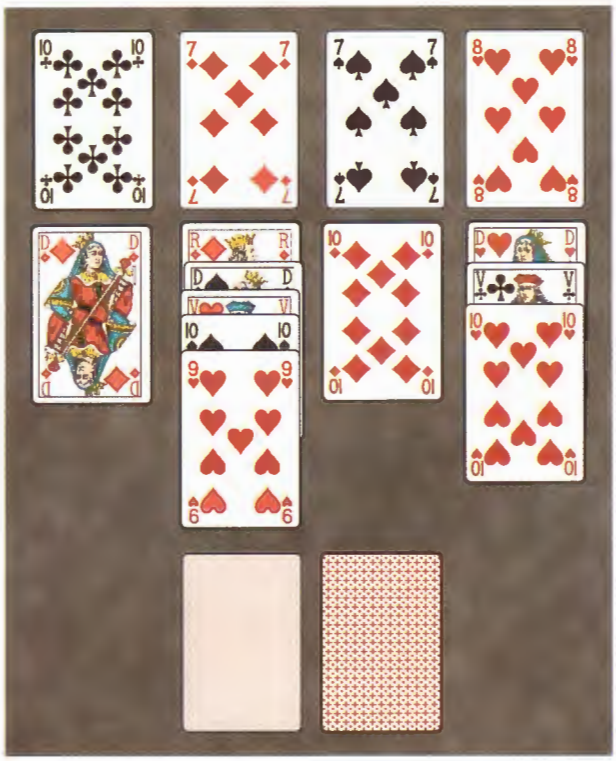
4 Al colocar las cartas en orden descendente hay que alternar los colores.



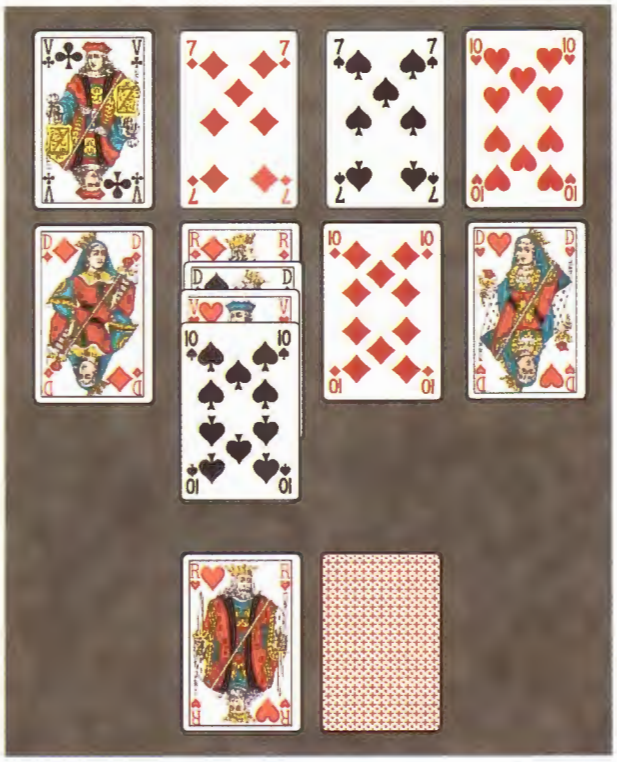
5 Las cartas pueden desplazarse aunque haya otras cartas sobre ellas, es decir, pueden moverse las columnas de cartas.



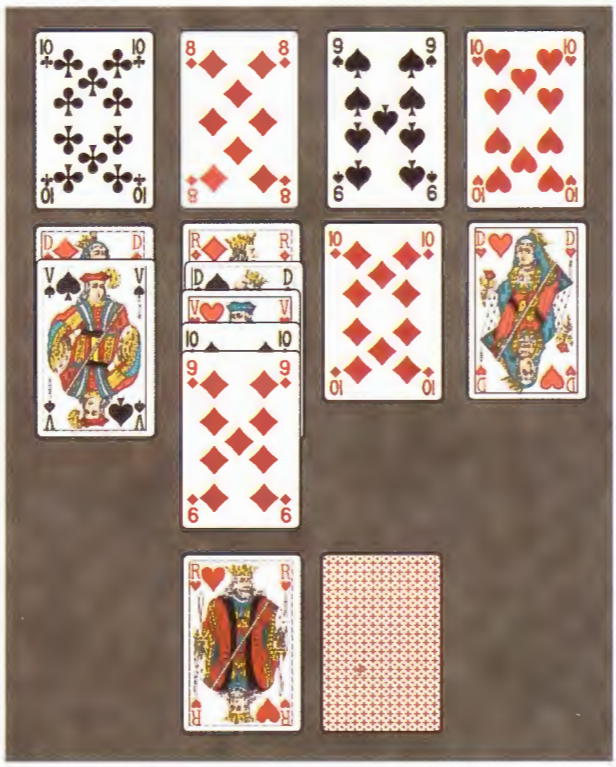
6 Después de haber colocado el siete de trébol (del mazo) sobre su as, pueden colocarse el ocho y el nueve que están en la mesa.



7 Se siguen sacando cartas de una en una para colocarlas sobre sus pilas.



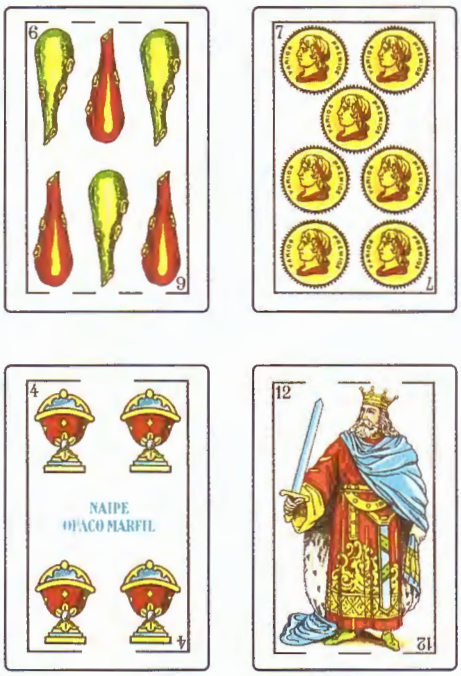
8 Si las cartas no se pueden poner en su pila se ponen en los montones o en el pozo.



9 El solitario ya está prácticamente terminado, pues las cartas que quedan por salir podrán colocarse sin problemas.

10 Aspecto del solitario una vez terminado. Los palos están apilados sobre sus ases, del siete al rey.

SOLITARIO DE LAS DOCE FIGURAS



El objetivo de este solitario es colocar las doce figuras de la baraja en un orden determinado, después de retirar las demás cartas por parejas cuyos índices sumen ocho.

Como puede deducirse por las condiciones de este solitario (retirar parejas de cartas cuyos índices sumen ocho), aquí no se pueden retirar las figuras, ya que sus índices (10, 11 y 12) son superiores al ocho. Por tanto, las combinaciones de cartas que podrán retirarse son las formadas por ases y sietes, doses y seises, treses y cincos, y cuatros formando pareja con otros cuatros.

Las figuras que no pueden retirarse se colocarán en el tapete y al final formarán una orla alrededor de los cuatro lugares ocupados por las cartas iniciales, pero no colocadas de cualquier modo como en el solitario de los sietes, sino que los caballos irán en las esquinas, las sotas en las hileras superior e inferior, y los reyes en las columnas de la derecha y la izquierda.

Para iniciar este solitario se colocan cuatro cartas que formarán un cuadro de dos filas y dos columnas. Si alguna de estas cuatro cartas es una figura se coloca en la orla exterior, en el lugar indicado anteriormente según de que figura se trate. Si ha quedado algún hueco,

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **no**

Duración de la partida: **10 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

Objetivo: **retirar las cartas por parejas que sumen ocho y ordenar las figuras**

Disposición inicial: **un cuadro de cuatro cartas descubiertas**

se cubre con la siguiente carta del mazo, que se coloca en él boca arriba. Si es una figura, se pasa a su lugar en el rectángulo exterior. Este proceso se repite hasta que ninguna de las cuatro cartas del cuadro interior sea una figura. A continuación se descubren cartas del mazo –una a una– y se colocan en las casillas del rectángulo u orla exterior. Si son figuras hay que colocarlas en sus lugares correspondientes de acuerdo con su índice. Si no lo son pueden colocarse en cualquiera de los lugares, pero hay que tener en cuenta que si la carta que se descubre es una figura y no se puede colocar en el lugar que le corresponde por estar los cuatro de esa figura ocupados, se pierde automáticamente el solitario. Así, por ejemplo, si la carta que se descubre es un caballo y las cuatro esquinas están ocupadas por cartas, no podrá colocarse el caballo aunque haya otros lugares libres y se habrá perdido.

Una vez extendidas las 16 cartas que forman el rectángulo completo –las 4 centrales y las 12 de la orla exterior– se procede a retirarlas por parejas que sumen ocho, según las combinaciones de índices indicadas al principio. Los huecos que quedan libres se ocupan con cartas del mazo.

Este solitario sale si se consigue colocar todas las figuras en el recuadro exterior en el orden indicado, después de haber retirado las cartas restantes por parejas que sumen ocho.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 El rey de espadas de las cuatro cartas iniciales de este solitario se traslada a su lugar definitivo. Si hubiera otras figuras, también deberán moverse al recuadro exterior antes de realizar cualquier otra operación.

2 El siguiente paso es volver a completar el cuadro central. Entre estas cuatro cartas no debe haber ninguna figura. Si el cuatro de oros hubiera sido una figura habría que trasladarla y poner otra carta en el hueco libre.

3 Después de completar el cuadro se ponen cartas en los huecos de la orla exterior. Hay que tener cuidado en colocar las figuras en sus lugares correspondientes.

4 Una vez puestas las dieciséis cartas, se procede a retirar las parejas de cartas que sumen ocho. Es mejor retirar las exteriores antes que las interiores.

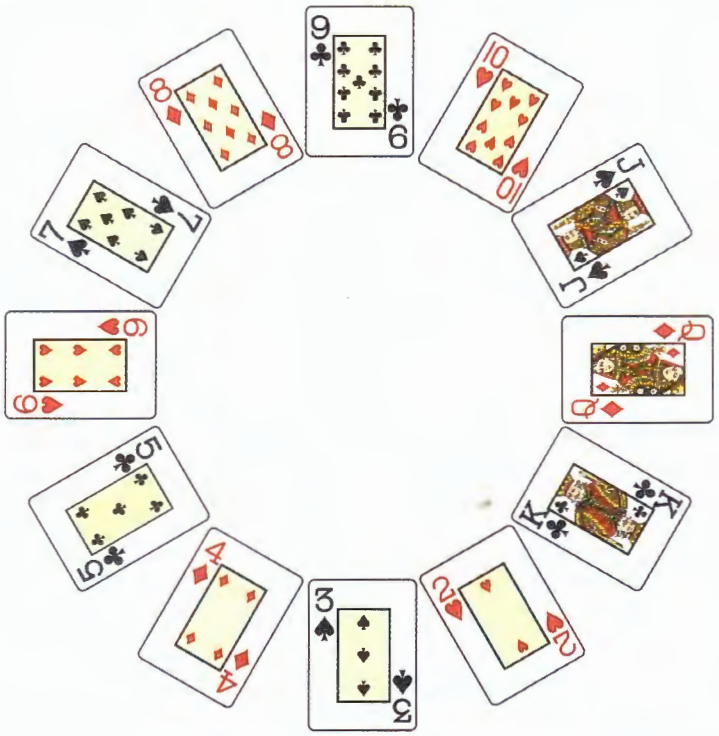
5 Después de retirar las cartas, vuelve a comenzar el proceso de completar el cuadrado central. Si aparece alguna figura en este cuadrado se moverá a la orla de figuras antes de llenar el hueco con otra carta.

6 Para poder retirar nuevas parejas de cartas hay que cubrir primero los dieciséis espacios (el cuadrado inicial y la orla de figuras) con cartas. Las figuras exteriores deben estar siempre en sus lugares.

7 Después de retiradas las parejas de cartas que sumen ocho, vuelven a colocarse cartas en los espacios hasta completar primero el cuadrado inicial y luego la orla exterior. Una vez completados los espacios se procede a retirar otras parejas de cartas que sumen ocho. Debe recordarse que las figuras tienen sus lugares determinados en la orla exterior, por lo que si sale una figura cuando su sitio está ocupado por otras cartas se pierde inevitablemente el solitario.

8 El solitario está a punto de terminarse. Las figuras ya están todas colocadas en la orla exterior y en el cuadrado interior sólo quedan dos parejas de cartas que suman ocho y pueden retirarse sin problemas.

SOLITARIO DEL RELOJ



Un original solitario cuya preparación puede resultar tan entretenida como su resolución. Su único inconveniente es que si no se dispone de las pequeñas barajas de solitarios se necesita un amplio espacio para jugarlo.

Es importante colocar el círculo de las cartas base como se indica (o de una forma equivalente, por ejemplo, rotando los palos), ya que si se colocan las cartas en otro orden o disposición, o se usan

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **52**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **20 minutos**
Dificultad:
♣ ♣ ♣

Objetivo: **apilar cartas de su mismo palo sobre las cartas base de modo que en el círculo aparezcan, como los números de una esfera del reloj, del as (1) a la Q (12)**

Disposición inicial: **un círculo de 12 cartas formado por el diez de corazones, la jota de picas, la reina de diamantes, el rey de tréboles, el dos de corazones, el tres de picas, el cuatro de diamantes, el cinco de tréboles, el seis de corazones, el siete de picas, el ocho de diamantes y el nueve de tréboles (como se muestra en la figura inicial), más un cuadro formado por las 40 cartas restantes de la baraja distribuidas en ocho columnas de cinco cartas cada una**

otras, no aparecerá la figura del reloj al final.

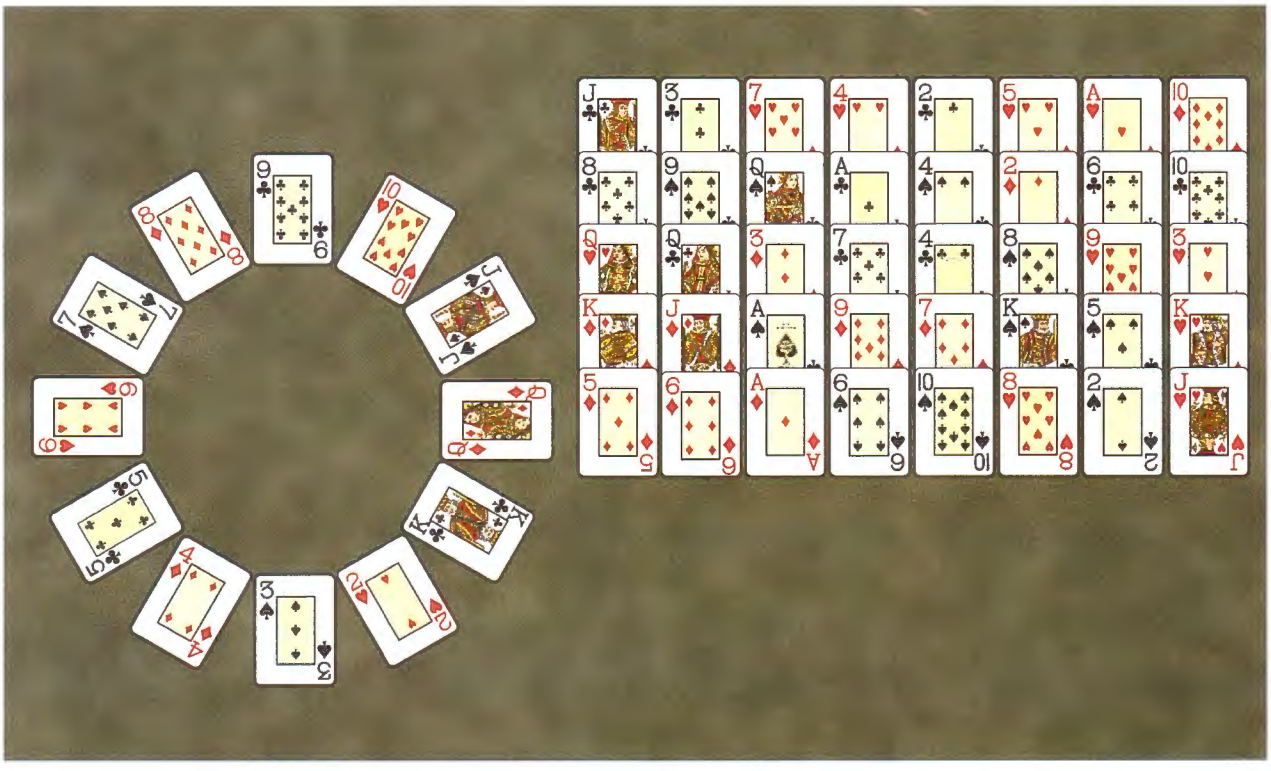
Hay que tener en cuenta que hay tres cartas base de cada palo. Por lo que sobre dos de ellas se colocarán tres cartas y cuatro sobre la tercera. Si los palos no se distribuyeran alternados, sería mucho más complicado resolver el solitario.

Son *cartas libres* las inferiores de las ocho columnas del cuadro. Estas cartas libres pueden moverse –de una en una– sobre otras cartas libres del cuadro, sobre las consecutivas inferiores del mismo palo del círculo del reloj o sobre un hueco que pueda aparecer en las columnas del cuadro al haber movido a otros lugares las cinco cartas que formaban una de las columnas.

Para colocar una carta libre sobre otra hay que tener en cuenta que sólo se pueden colocar en orden descendente (rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as), sin que importe el palo, es decir, no sólo es necesario alternar los colores, sino que además dos cartas pueden ser del mismo palo. (Si se estima conveniente, estas normas pueden alterarse para aumentar la dificultad del solitario.)

El objetivo es construir la esfera de un reloj sobre las doce cartas base utilizando las cuarenta cartas del cuadro.

DESARROLLO DEL JUEGO

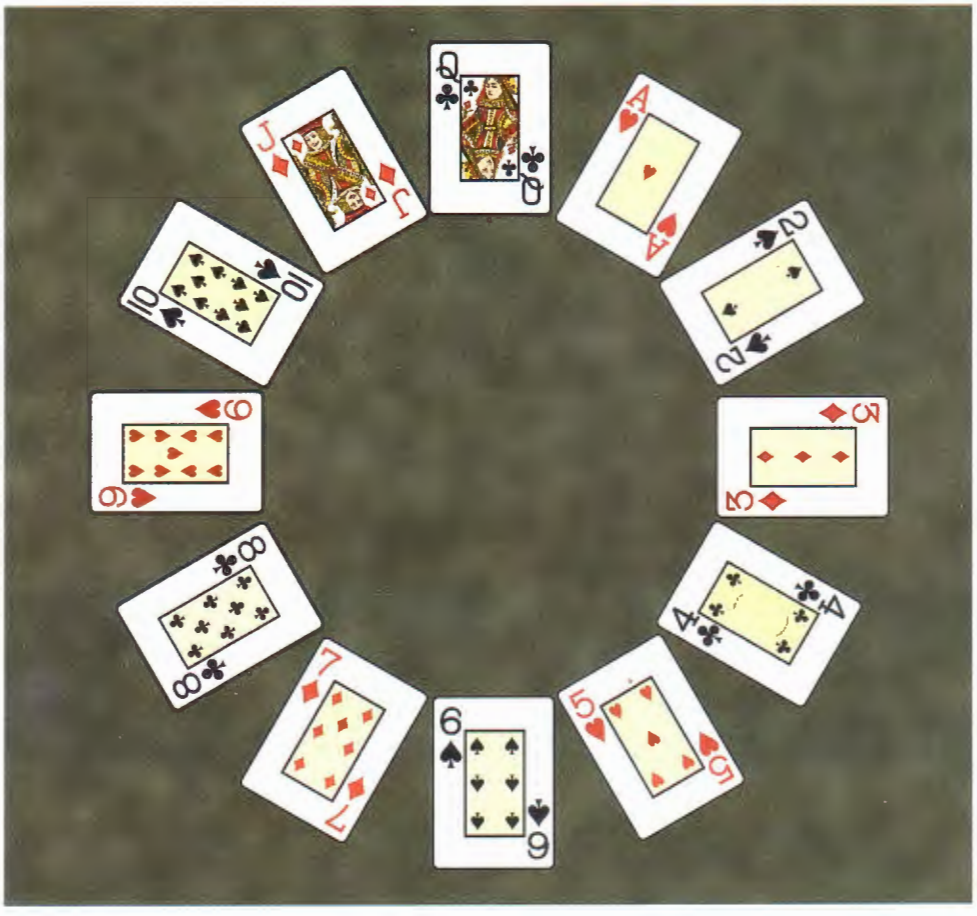


1 En la distribución inicial de las cartas para jugar el solitario del reloj, las cartas del «reloj» son prácticamente fijas y hay que buscarlas en la baraja para colocarlas. El resto de cartas se colocan en ocho columnas tal como van saliendo del mazo.

2 Sobre las cartas del reloj se colocan las cartas libres de las columnas, es decir, las que no están cubiertas por ninguna otra carta, siempre siguiendo el palo y en orden ascendente, hasta que se llega a la carta que tiene el número de la «hora».

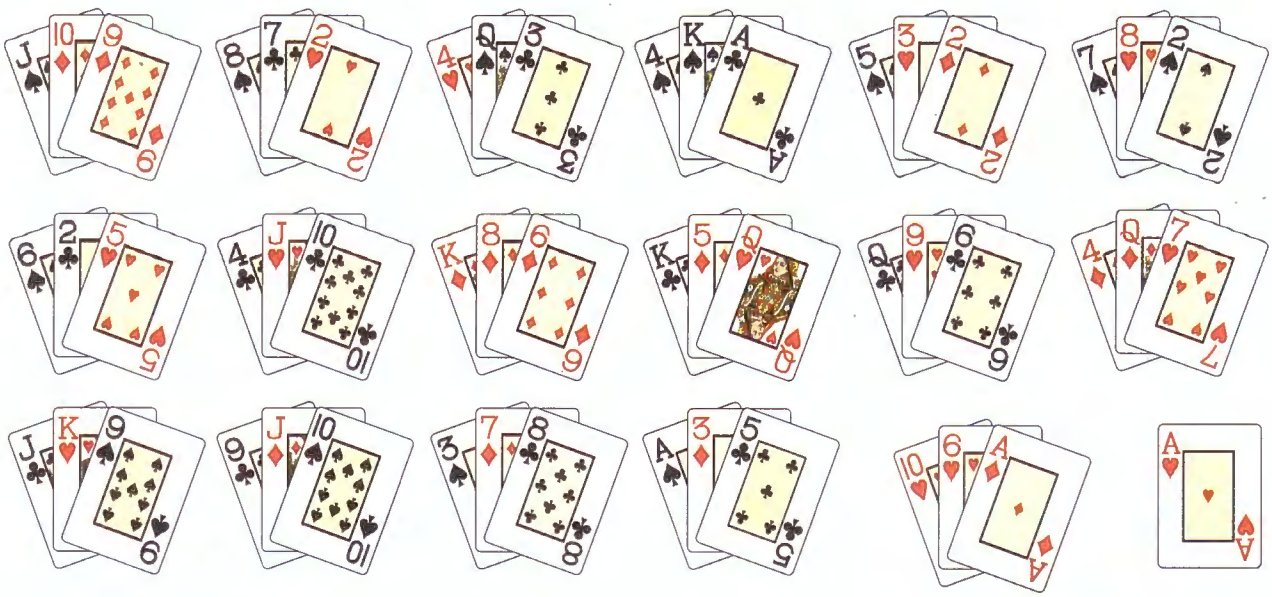
3 Para liberar cartas de las columnas también se pueden colocar sobre otras cartas libres de estas columnas. En este caso se colocan en orden descendente, aunque sin tener en cuenta el palo, es decir, pueden montarse cartas del mismo palo.

4 El reloj ya va tomando forma: puede verse que ya se ha llegado hasta el dos (de picas), el tres (de diamantes), el seis (de picas), el siete (de diamantes) y el nueve (de corazones). Al haber llegado al objetivo, sobre estas cartas ya no se colocan otras.



5 La imagen final de este solitario es similar a la de la esfera del reloj, con el as representando la una; la jota, el número once, y la reina, el doce. Por este motivo, sólo pueden colocarse cartas hasta llegar al número que le corresponde en el reloj.

SOLITARIO DE LOS ABANICOS



Este solitario, conocido también como La belle Lucie, proporciona grandes satisfacciones al jugador que consigue resolverlo con la habilidad que hace falta.

Para iniciar el solitario hay que repartir la baraja en 17 triadas de cartas superpuestas. La manera más sencilla de hacerlo es tomar del mazo las cartas de tres en tres y darles la vuelta superpuestas. Quedará una carta suelta que podrá ser utilizada para colocarla sobre la pila de su palo o sobre una carta de los abanicos, pero en ningún caso se podrá colocar carta alguna sobre ella.

Son *cartas libres* las superiores de cada uno de los abanicos. Estas cartas pueden moverse siempre de una en una, para colocarlas sobre las pilas de los respectivos palos o sobre otras cartas libres de otro abanico.

Los huecos que quedan libres por haberse movido las tres cartas que formaban el abanico original no puede ser ya usados, excepto para colocar un rey. Pero para este fin no puede usarse el hueco final que al principio del solitario tenía una sola carta (es decir, no puede ponerse un rey en el espacio de la carta que estaba sola).

Una vez repartidas las cartas en los 17 abanicos se procederá a retirar los posibles ases libres que hubiera y colocarlos aparte como cartas base sobre las que iniciar la apilación de sus respectivos palos. Sobre ellos se irán colocando correlativamente en orden ascendente las siguientes cartas del palo. Para

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **20 minutos**
Dificultad: ♣ ♣ ♣

Objetivo: **apilar las cartas por palos desde los ases (cartas base) hasta el rey en orden correlativo ascendente**
Disposición inicial: **diecisiete grupos de 3 cartas superpuestas (abanicos) y una carta suelta**

liberar cartas, se puede mover la carta libre de un abanico sobre la carta libre de otro abanico, siempre que la primera sea correlativa descendente respecto de la segunda, sin que importe el palo.

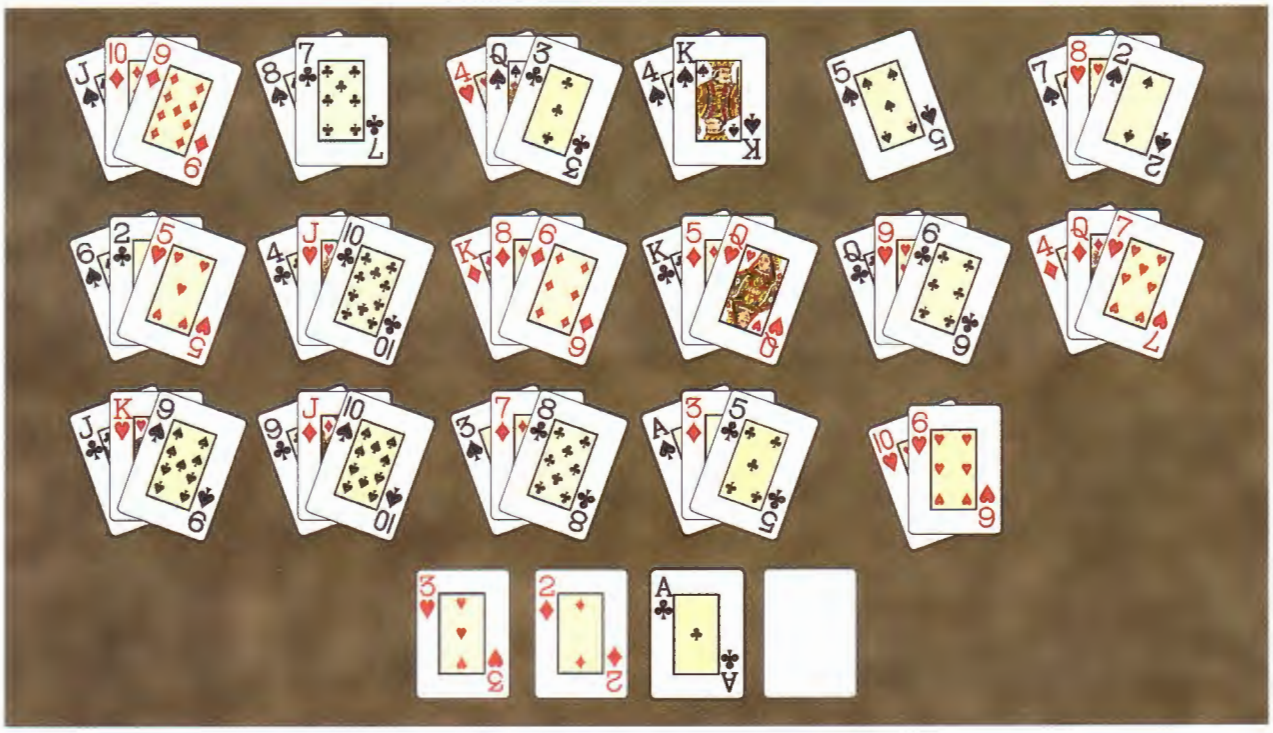
En el caso de no poder mover más cartas de los abanicos, se permiten dos nuevas distribuciones. Para ello, se recogen las cartas que queden en los abanicos, no las que ya están colocadas en las pilas de sus palos, y se barajan. Luego se distribuyen en grupos de tres cartas, pudiendo quedar un último grupo de una o dos cartas, similar a la carta sola del comienzo del juego.

Asimismo se permite que después de la segunda distribución extra se tome (robe) una carta de cualquier abanico para jugarla sobre las pilas o en los abanicos.

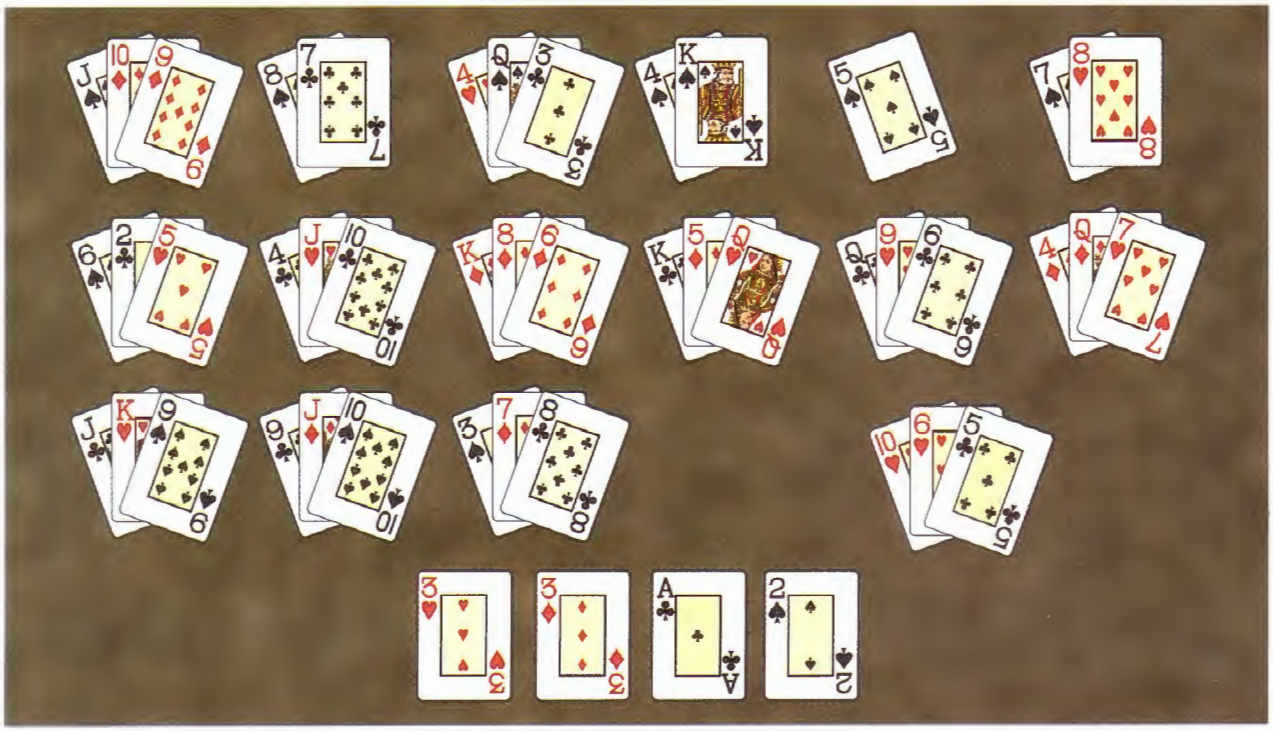
Para hacer aún más difícil este ya de por sí dificilísimo solitario, puede introducirse alguna de las dos variaciones siguientes:

- sobre los abanicos, las cartas descendentes deben ser del mismo palo;
- sobre los abanicos, las cartas descendentes deben ser de palos de color alterno.

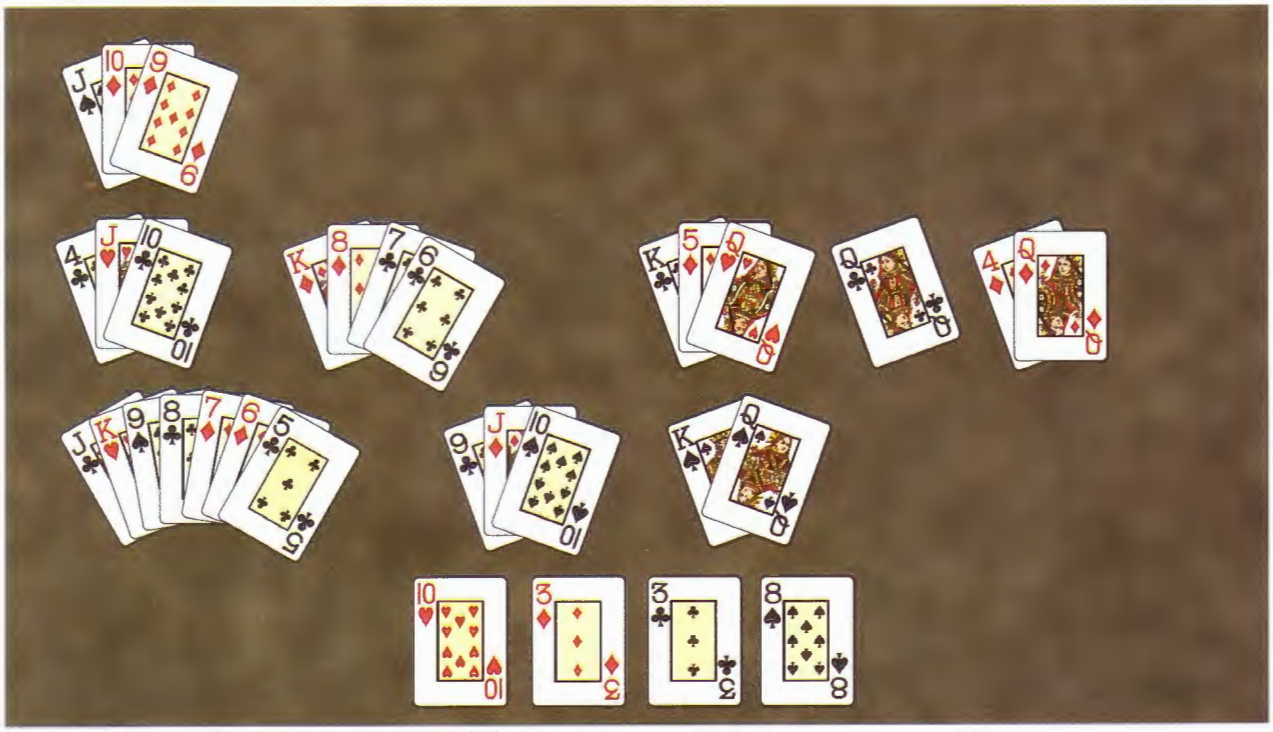
DESARROLLO DEL JUEGO



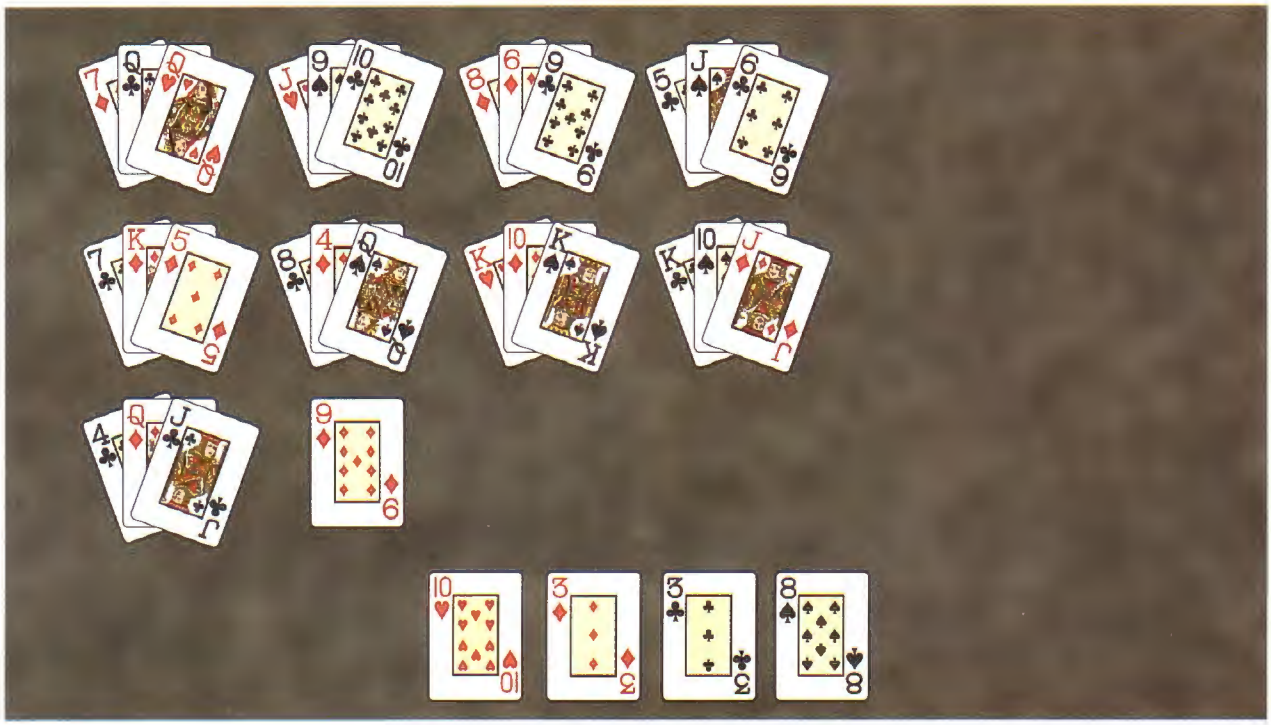
1 Después de distribuir las cartas en los dieciocho montones iniciales (diecisiete abanicos de tres cartas cada uno y una carta sola en un espacio que ya no podrá utilizarse una vez jugada esta carta), se procede a iniciar las pilas de los palos con los respectivos ases que se encuentran en la parte superior de los abanicos.



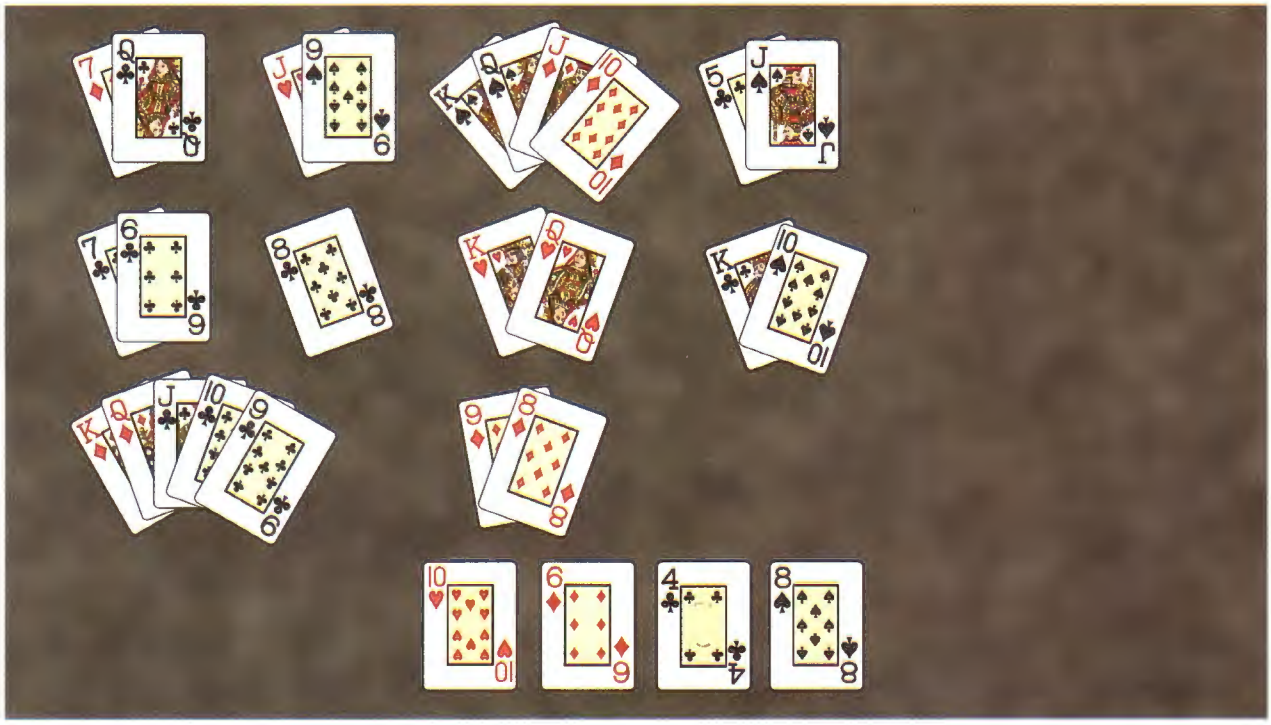
2 Después de mover las cartas libres a sus respectivas pilas, hay que seguir liberando más cartas. En este caso, tras mover el cinco de tréboles sobre el seis de corazones, podremos disponer del tres de diamantes y del as de picas, que irán a sus pilas.



3 El cinco de corazones sobre el seis de diamantes libera el dos de tréboles; el tres de tréboles va sobre el dos y el rey de picas pasa al hueco libre, antes de poner la reina de picas sobre él. De este modo liberamos el cuatro de corazones. Se sigue hasta que no es posible mover más cartas ni sobre las pilas ni sobre alguno de los abanicos.

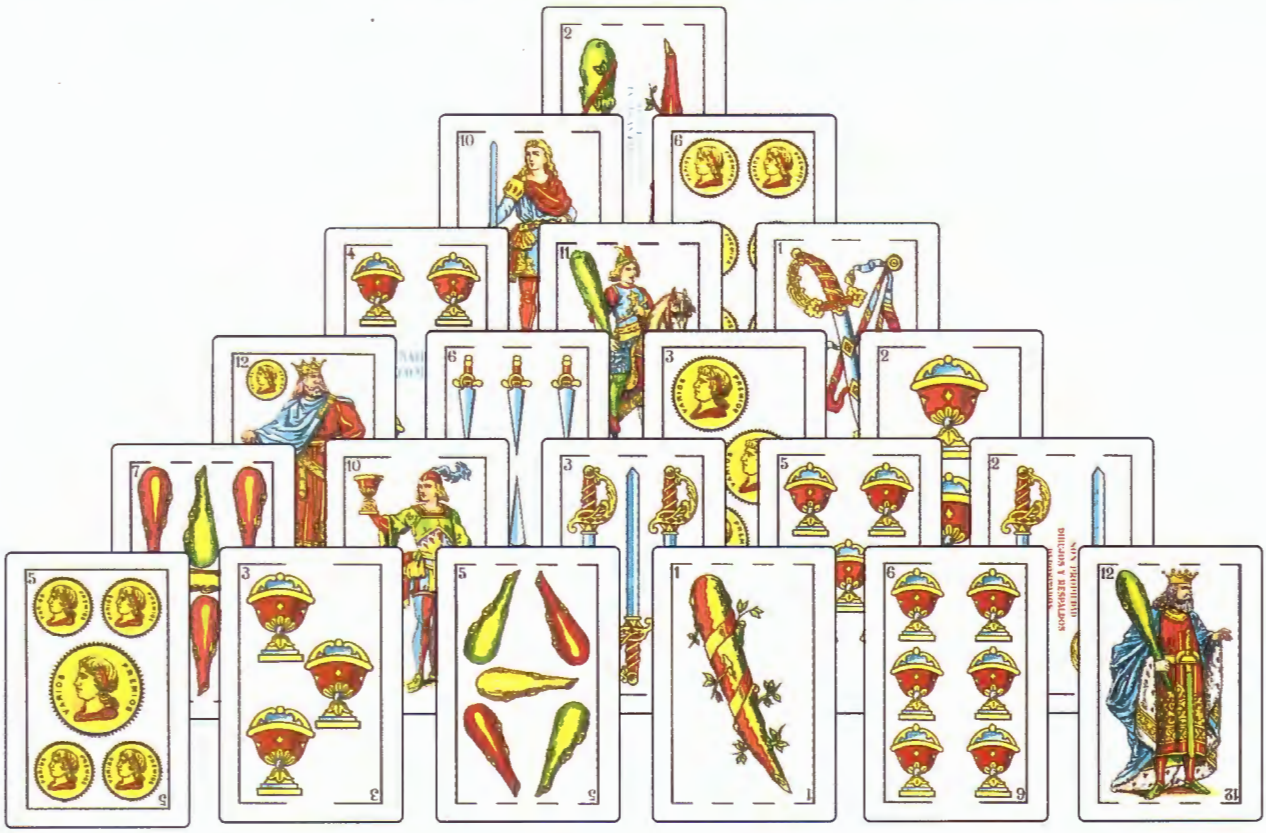


4 Tras barajar y volver a distribuir en grupos de tres (formando los correspondientes abanicos) las cartas que no se había conseguido colocar sobre las respectivas pilas de los palos, se reinicia el solitario del mismo modo que se ha indicado antes.



5 En esta posición bastará mover la jota de picas sobre la dama de corazones. A continuación el diez de picas pasa sobre dicha jota y, finalmente, la reina de tréboles va sobre el rey de tréboles. Todos los grupos de cartas que hay sobre la mesa están en orden descendente. Las cartas se siguen retirando y se llevan a sus palos.

SOLITARIO DE LA PIRÁMIDE



El nombre de este solitario deriva de la disposición inicial de las cartas en el cuadro de juego, que recuerda a una pirámide escalonada.

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **20 minutos**

Estrategia: **sí**

Dificultad: ♣ ♣ ♣

Objetivo: **retirar todas las cartas de la pirámide inicial en grupos de dos cartas que sumen 10 puntos o de una en una si se trata de reyes**

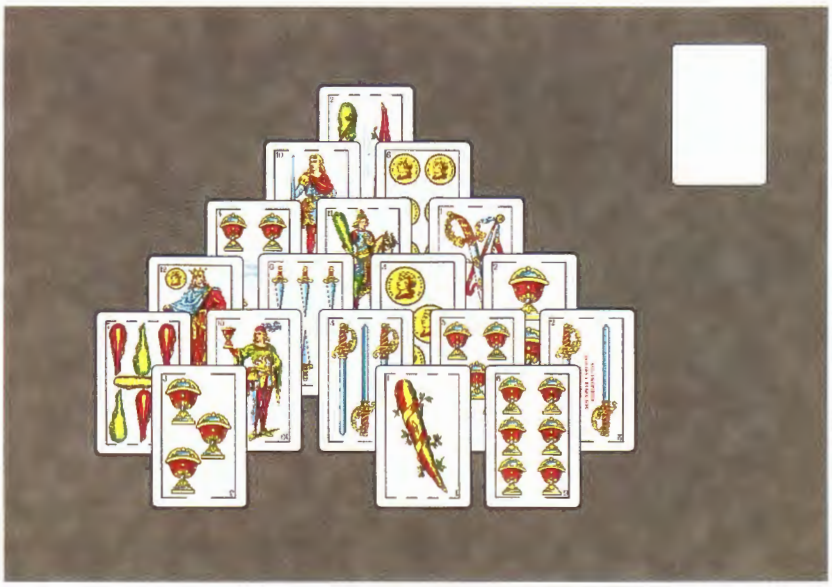
Disposición inicial: **21 cartas en una pirámide de seis pisos**

Tras barajar y cortar, se descubre la primera carta del mazo, que servirá de vértice de la pirámide inicial. Luego se colocan filas sucesivas de dos, tres, cuatro, cinco y seis cartas solapadas sobre las anteriores. El objeto del solitario es retirar todas las cartas de la pirámide. Se quitan los pares de naipes que sumen 10 puntos, teniendo en cuenta que cada carta del as al siete vale los puntos que señala su índice, las sotas 8, los caballos 9 y los reyes 10; estos últimos se retiran individualmente.

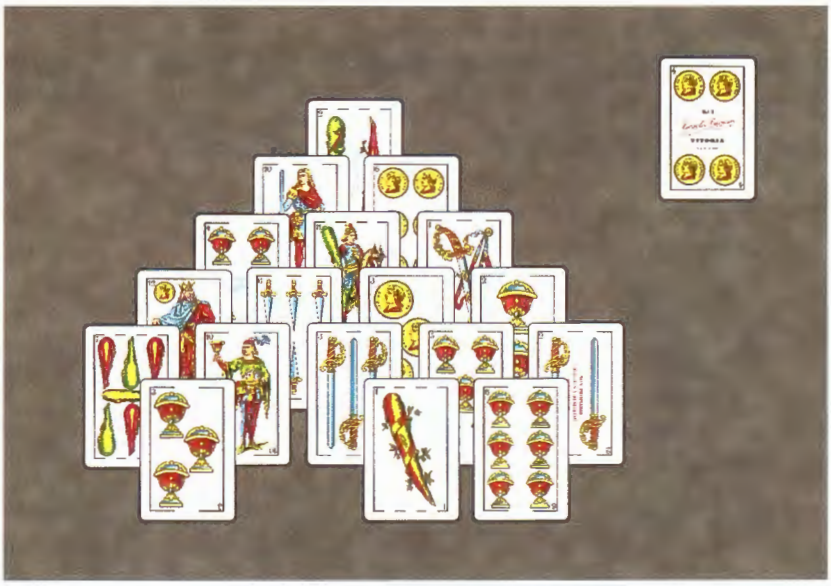
Son *cartas libres* las inferiores de la pirámide y las que vayan quedando totalmente descubiertas al retirar éstas.
Se empieza por retirar las cartas libres que sumen 10.
Cuando ya no sea posible sacar más parejas de las cartas de la pirámide, se van descubriendo cartas del mazo, de una en una; si la que se descubre suma 10 con alguna de las libres de la pirámide, se apartan ambas; si la que se descubre no suma 10 con ninguna de las libres de la pirámide, se utiliza para iniciar el pozo. La carta superior de éste podrá utilizarse siempre que sume 10 con alguna libre de la pirámide.
Se pierde el solitario en el momento en que no queden cartas por descubrir en el mazo y aún haya cartas por retirar de la pirámide que se ha formado inicialmente.

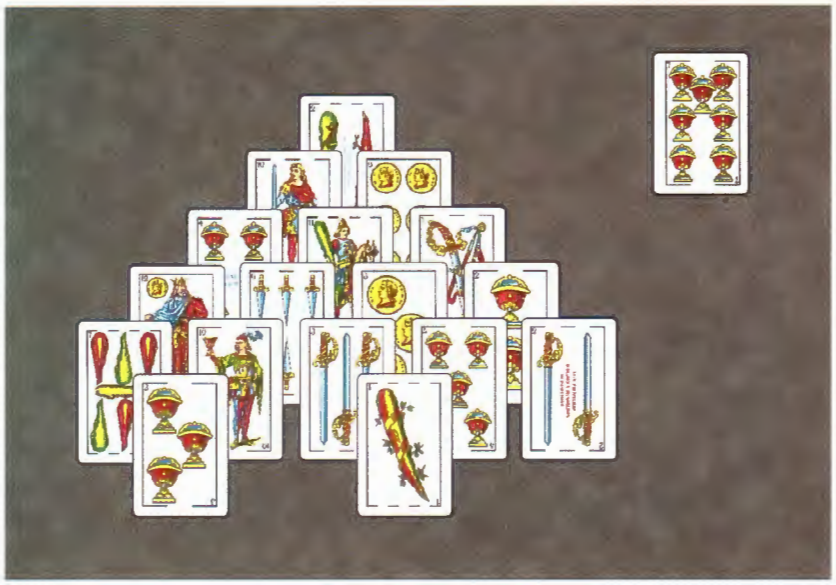
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Después de preparar la pirámide, se empiezan a retirar las parejas de cartas «libres» –es decir, las que no están cubiertas por ninguna otra carta– que suman 10. En el caso que se muestra en la imagen son los dos cincos (oros y bastos) y el rey, ya que esta figura tiene valor 10 y se retira sola.

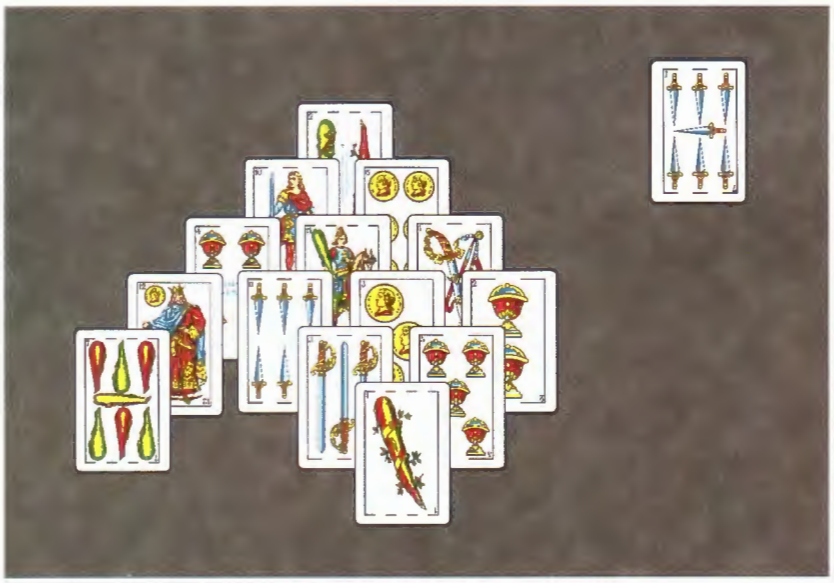


2 Cuando no pueden retirarse ya más cartas, se empiezan a levantar cartas del mazo. La primera que aparece, el cuatro de oros, suma 10 con el seis de copas de la última fila, por lo que pueden retirarse juntas.

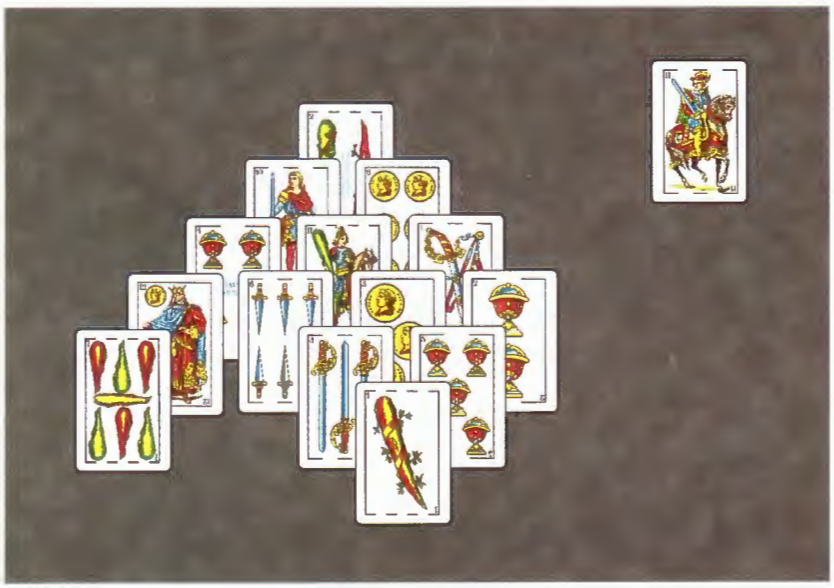




3 La siguiente carta del mazo, el siete de copas, suma 10 con el tres de copas de la última fila. Al retirar estas dos cartas puede verse que quedan libres la sota de copas (que vale 8) y el dos de espadas, por lo que se pueden retirar también.



4 Cuando la carta que se levanta del mazo no puede utilizarse, ya que no suma 10 con ninguna de las cartas libres de la pirámide, se coloca en el pozo, del que siempre será utilizable la carta superior.



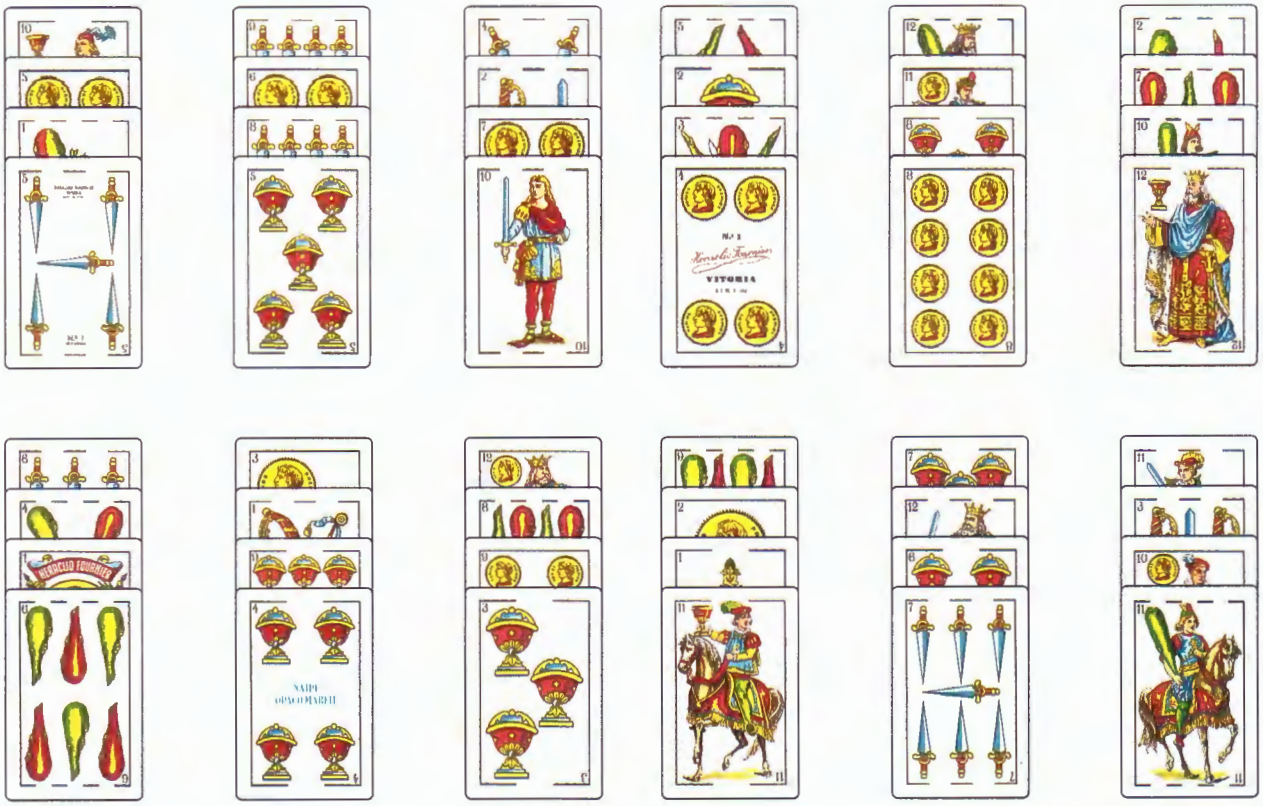
5 Como los caballos valen 9, el caballo de copas que nos ha salido del mazo suma 10 con el as de bastos, que es la última carta que queda de la sexta fila de la pirámide. Después de retirar este as, podrán retirarse el siete de bastos con el tres de espadas y el rey de oros, que vale 10.

6 La carta que se levanta del mazo es un rey (el de copas en la figura), por lo que también se retira directamente ya que no hay necesidad alguna de combinarlo con otra carta.

7 En esta posición ya se ha jugado el cuatro de bastos que se ha retirado con el seis de espadas, el cinco de espadas que suma 10 con el de copas, el siete de oros que combina con el tres de oros y la sota de bastos emparejada con el dos de copas. Ahora podrán retirarse el caballo de bastos con el as de espadas y el cuatro de copas con el seis de oros. El dos de oros del mazo permitirá retirar la sota de espadas.

8 Ya sólo falta que aparezca la sota de oros en el mazo para poder retirar el dos de bastos y así terminar el solitario. Recuérdese que sólo es necesario retirar emparejadas las cartas de la pirámide. Por tanto, el solitario se habrá terminado cuando se hayan retirado las cartas de la figura inicial, aunque queden cartas en el pozo.

SOLITARIO FATÍDICO



En este solitario deben retirarse las cartas por parejas de cartas del mismo palo que sumen trece. De las supersticiones populares sobre la mala suerte asociada con este número viene el nombre del solitario.

El objeto del solitario es retirar las 48 cartas de la baraja en parejas de cartas del mismo palo que sumen 13, teniendo en cuenta que cada carta vale lo que marca su índice. Por ello las parejas que deben formarse son:

- as-rey;
- dos-caballo;
- tres-sota;
- cuatro-nueve;
- cinco-ocho;
- seis-siete.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que estas parejas no pueden retirarse en cualquier momento, sino que deben retirarse en el orden indicado en la relación de parejas anterior. No puede retirarse ningún par dos-caballo hasta haber retirado las cuatro parejas as-rey, y así sucesivamente.

Para iniciar el solitario hay que repartir las 48 cartas de la baraja en doce columnas de cuatro cartas.

Son *cartas libres* y, por tanto, utilizables, las inferiores de cada co-

Baraja: **española**
Nº de naipes: **48**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **20 minutos**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **retirar las cartas del cuadro inicial de acuerdo con las condiciones del solitario**
Disposición inicial: **doce montones de cuatro cartas cada uno**

lumna. Estas cartas pueden retirarse por parejas si se cumplen las condiciones enunciadas anteriormente:

- son del mismo palo;
- sus índices suman trece;
- se han retirado las parejas anteriores.

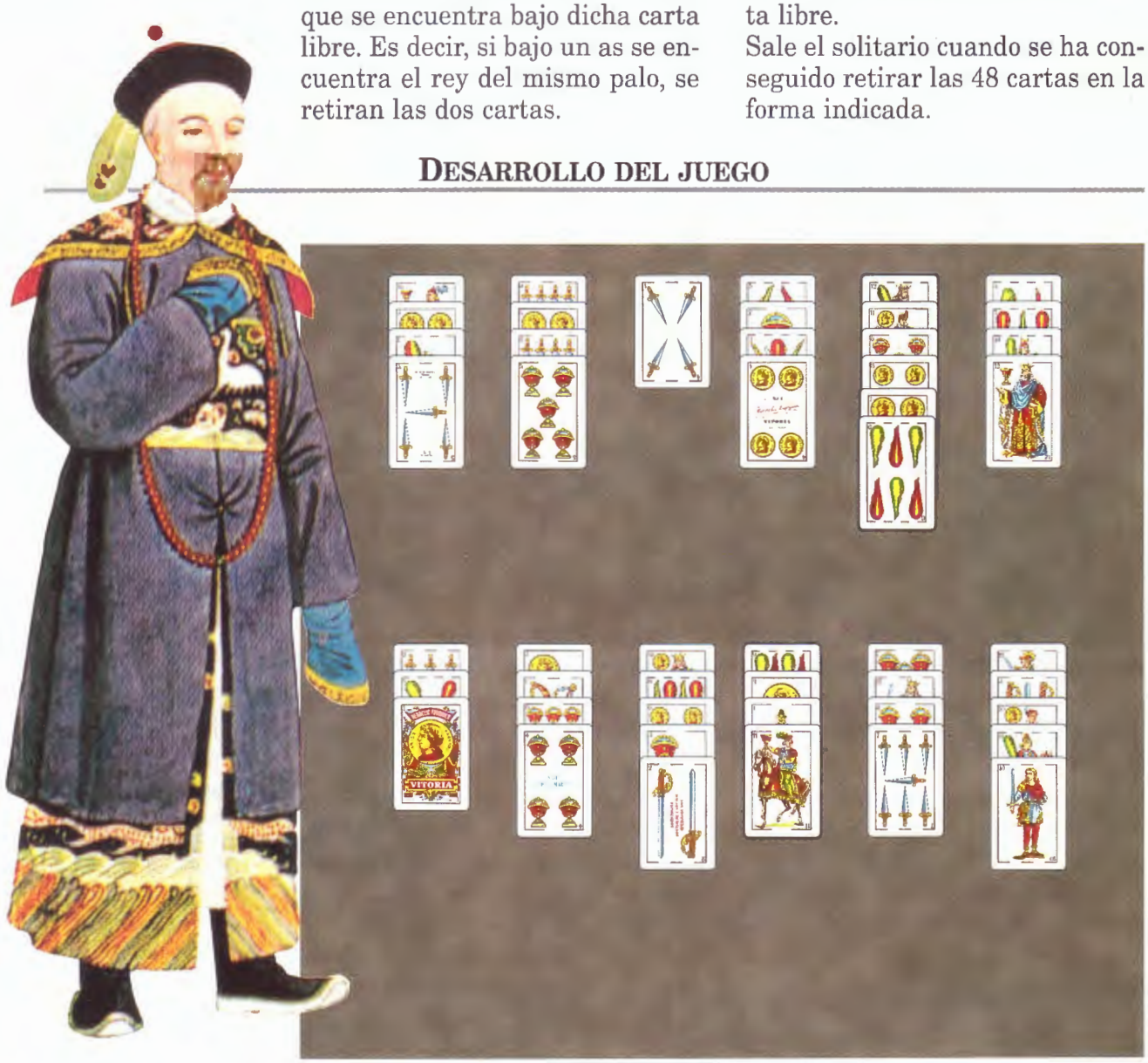
También puede retirarse una carta libre con su pareja si resulta que ésta es justamente la carta que se encuentra bajo dicha carta libre. Es decir, si bajo un as se encuentra el rey del mismo palo, se retiran las dos cartas.

Asimismo las cartas libres de las columnas pueden colocarse sobre otras cartas libres siempre que sean de orden correlativo descendente, sin que el palo tenga importancia alguna.

Los espacios libres que se vayan produciendo en las doce columnas iniciales por haber retirado las cuatro cartas que la componían se podrán ocupar por cualquier carta libre.

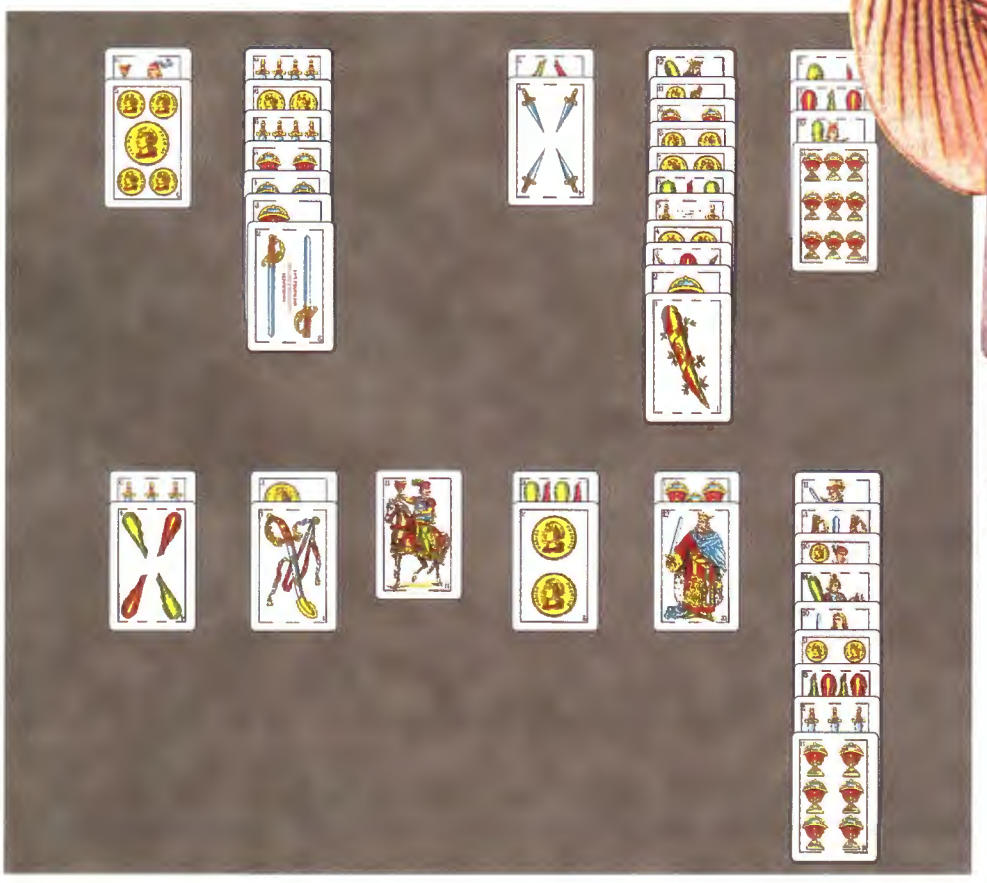
Sale el solitario cuando se ha conseguido retirar las 48 cartas en la forma indicada.

DESARROLLO DEL JUEGO



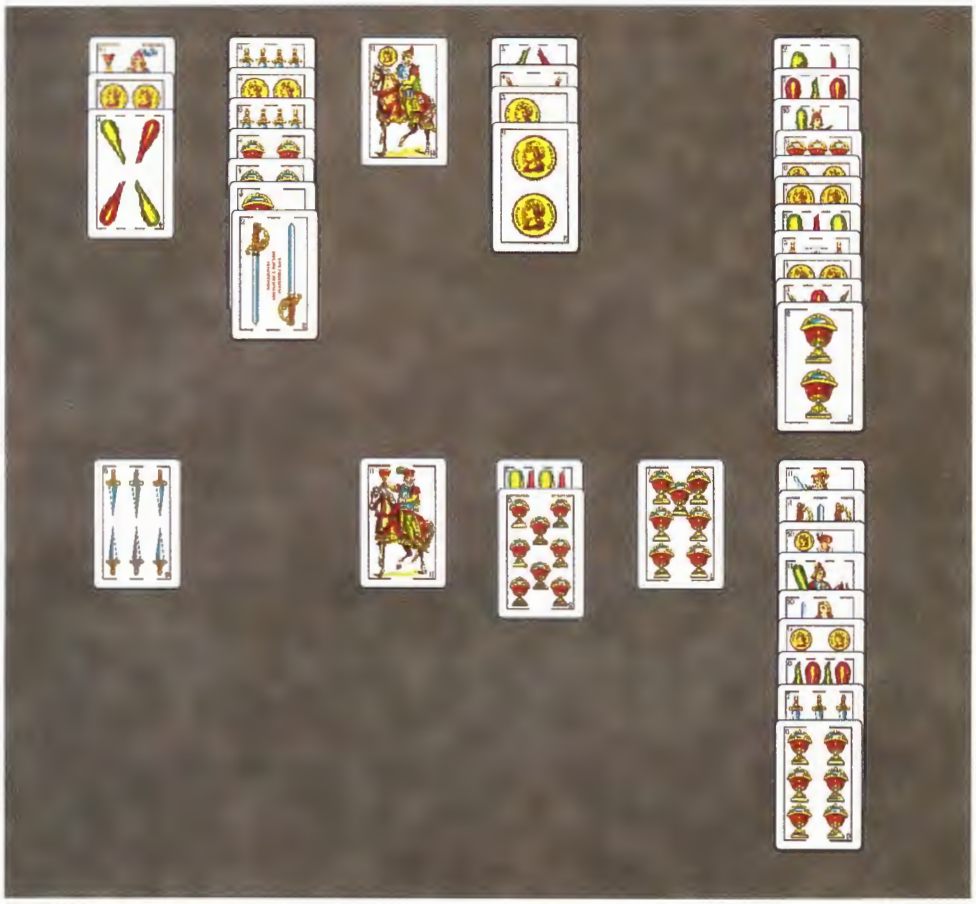
1 La principal dificultad del solitario «fatídico» radica en el hecho de tener que liberar aa la vez el as y el rey del mismo palo, ya que son la carta más alta y la más baja de una serie completa de doce cartas, por lo que no es conveniente hacer pilas sobre los reyes.

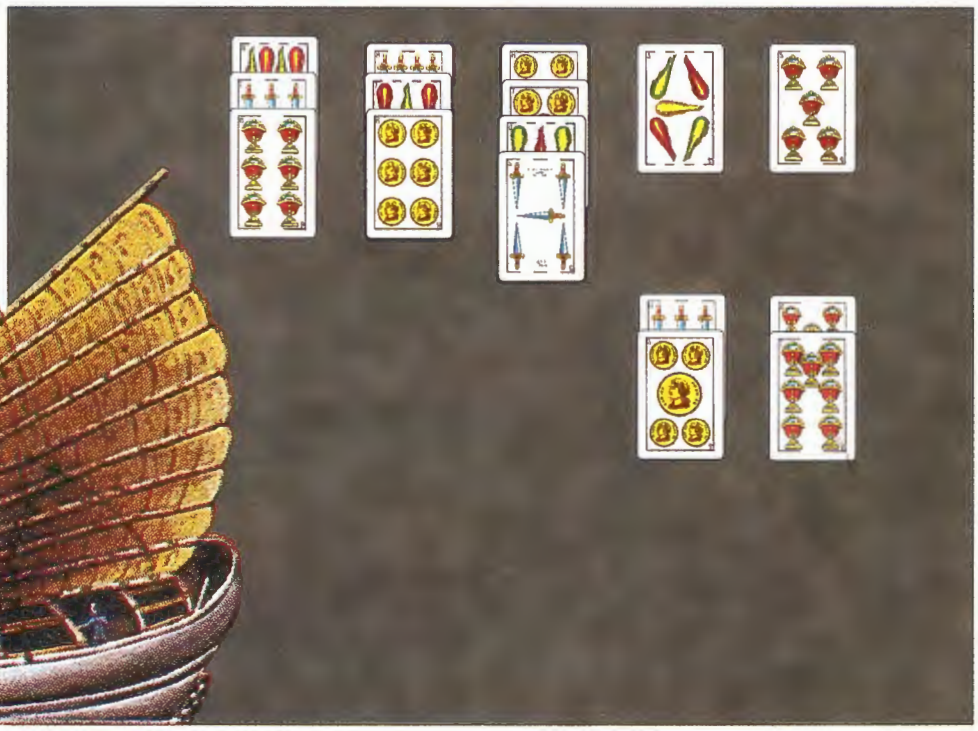
2 Finalmente se ha conseguido «liberar» el as y el rey de oros, por lo que pueden retirarse estas dos cartas. Además se ha conseguido un hueco.



3 Moviendo el caballo de copas al hueco, se puede retirar la pareja as-rey de copas. A continuación se trata de liberar los otros dos ases y reyes.

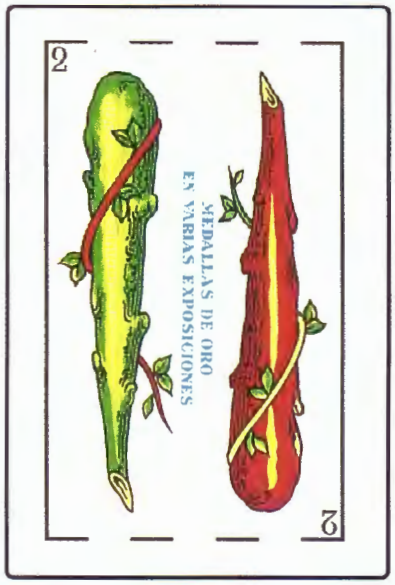
4 Una vez retiradas las cuatro parejas as-rey de los cuatro palos, se empiezan a retirar los pares dos-caballo. Puede empezarse con los de oros y copas.





5 Cuando se ha conseguido colocar las cartas en orden descendente y se dispone de unos huecos libres, el solitario no es tan fatídico, ya que es cada vez más fácil ir liberando las cartas.

SOLITARIO DE LA CONSTANCIA



Para resolverlo es necesario emplear una buena dosis de paciencia y mantenerse constante en el objetivo de solucionarlo, virtudes que nunca deben faltarle al buen jugador de solitarios.

El objeto del solitario es superponer todas las cartas del mazo sobre la primera carta que se ha descubierto. Por ello, y tal como puede deducirse de las reglas que a continuación se detallan, es indiferente la baraja (española de 40 o 48 cartas, poker español o inglesa de 52 cartas) que se utilice.

Para jugar este solitario se van descubriendo cartas del mazo y se colocan en fila junto a la descubierta inicialmente, en el mismo orden en el que aparecen.

La carta que se descubre del mazo puede montarse sobre la anterior si es del mismo número o palo. También puede montarse, si cumple las mismas condiciones –igualdad de palo o número–, con la carta situada tres lugares antes.

Las cartas se van colocando de una en una de izquierda hacia la derecha. En cambio, todos los desplazamientos para amontonar cartas se hacen en el sentido inverso, de derecha a izquierda.

Cuando se traslada una carta hacia la izquierda para colocarla sobre otra con la que coincida en número o en palo, se trasladarán también todas las que estén situadas bajo ella.

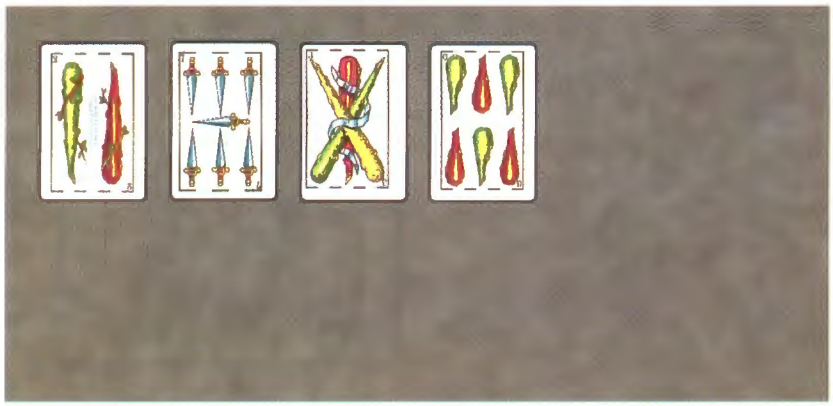
El solitario llega a su fin si se consiguen superponer todas las cartas en un solo montón.

Baraja: **española**
N° de naipes: **40**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **25 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **superponer todas las cartas sobre la primera**
Disposición inicial: **una carta descubierta**

DESARROLLO DEL JUEGO

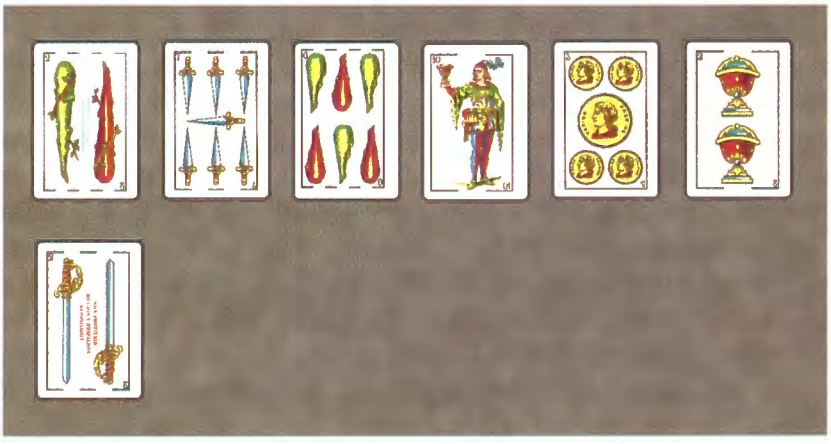
1 A partir de la carta inicial, se colocan cartas hacia la derecha. La primera carta que sale es el siete de oros, que, como no coincide en número ni en palo con la primera se deja a la derecha de ésta. La siguiente carta que se descubre del mazo es otro siete, que se podrá superponer sobre el anterior.

2 Se siguen descubriendo cartas del mazo y colocándolas en fila junto a las anteriores. Al aparecer el seis de bastos se da la circunstancia de que se puede poner tanto sobre la anterior (el tres de bastos) como sobre la primera (el dos de bastos) ya que coincide en palo con las dos.



3 La mecánica del juego es sencilla: descubrir cartas del mazo una a una y colocarlas en la fila a la derecha de las precedentes. Cuando una carta coincide en número o en palo con la anterior (como el cinco y el tres de oros de la figura), la carta de la derecha se superpone sobre la anterior.

4 No sólo es necesaria la constancia a la que alude su nombre para resolver este solitario, sino que también hay que estar atento a las distintas relaciones de número y palo que se dan entre las cartas, especialmente cuando se trata de observar la correspondencia entre una carta y la que está situada tres lugares antes.



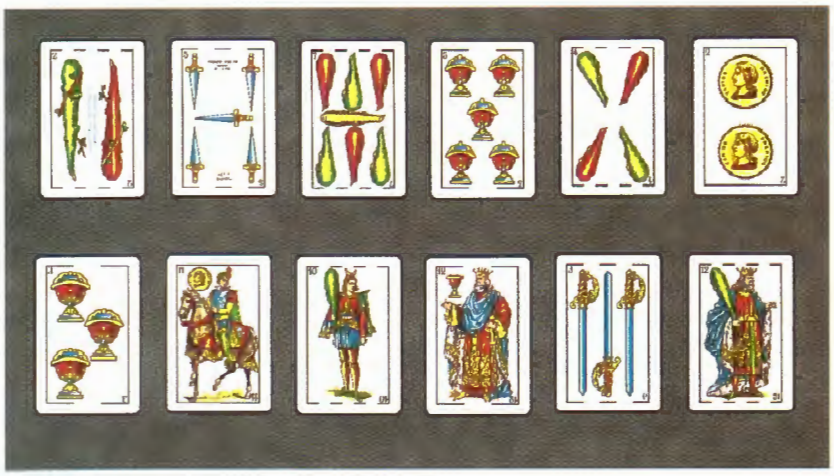
5 Cada vez que se coloca una carta en la hilera a la derecha de las otras debe comprobarse si se verifica alguna de las relaciones ya indicadas. Este solitario también podría hacerse colocando cartas para, de vez en cuando (cada cierto número de cartas, cinco, seis, siete u ocho cartas, por ejemplo), mover las que cumplen las relaciones.

6 Puede darse la circunstancia de que al desplazar una carta sobre otra de la izquierda se pueda mover sobre otra situada más a la izquierda, como el cinco de espadas, que al colocarlo sobre el dos de espadas queda al lado del cinco de oros y, al moverlo sobre éste, queda a tres espacios del siete de espadas.

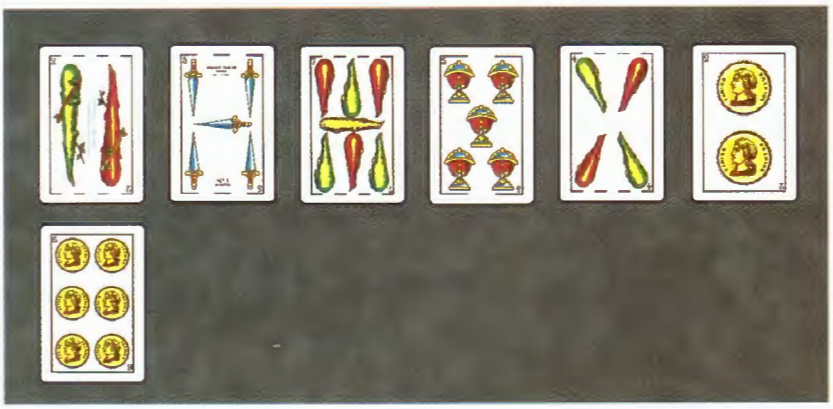
7 En ocasiones, las cartas van apareciendo casi ordenadas, coincidiendo en palo o número con la anterior o con la situada tres lugares antes. En estos casos, es fácil irlas superponiendo hacia la izquierda y formar un único montón de cartas, que es el objetivo final de este solitario.

8 Por el contrario, en otras ocasiones, las cartas que se van descubriendo del mazo no cumplen las relaciones indicadas y se va formando una larga hilera de cartas, que, sin embargo, en cualquier momento puede irse acortando pues aparece una carta que hace que las anteriores cartas cumplan la relación.

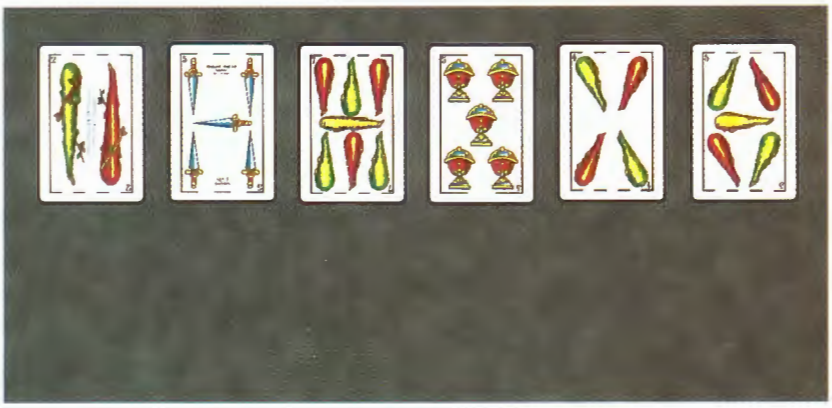
9 La hilera va creciendo ya que las cartas que aparecen no pueden irse superponiendo hacia la izquierda. Si al terminar el mazo el solitario tiene un aspecto similar al de la figura, se ha perdido y habrá que reunir la baraja y volver a empezarlo. No es el caso de este solitario, ya que aún está a la mitad del mazo y puede mejorar de aspecto.



10 Esta figura corresponde a una fase más avanzada del solitario, cercana a su resolución final. Quedan pocas cartas en el mazo y el éxito o fracaso de este solitario depende del orden en que salgan estas últimas cartas y de que permitan cumplir las condiciones exigidas.

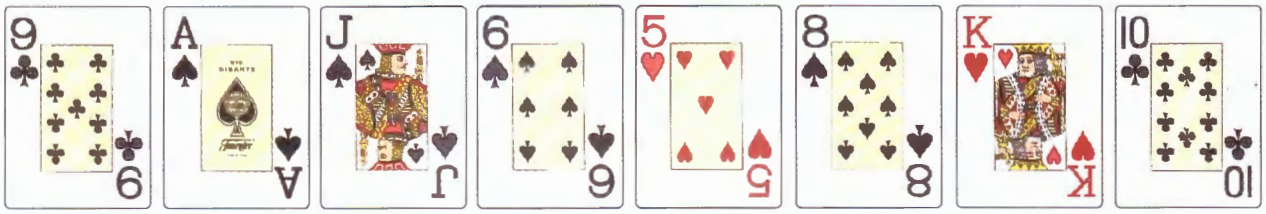


11 En esta posición ya están sobre la mesa las cuarenta cartas de la baraja. Sólo queda irlas amontonando hacia la izquierda: cinco de bastos sobre el cuatro (igual palo), luego sobre el cinco de copas (igual número), sobre el siete de bastos (igual palo), sobre el cinco de espadas y sobre el dos de bastos.



12 La imagen final del solitario, una vez resuelto con éxito, es la de una sola carta (el cinco de bastos en este caso). Es decir la misma imagen del principio del juego, ya que también se inicia con una sola carta.
Aunque en esta ocasión esta carta es la superior de un montón de cartas formado por toda la baraja.

SOLITARIO DE LOS CUATRO PALOS



En este solitario, que se consigue solucionar con bastante facilidad, los movimientos de las cartas se basan en la alternancia de los colores de los palos, rojo y negro.

Para iniciar el solitario –después de barajar y cortar el mazo de 52 cartas– se descubren, una a una, las ocho cartas superiores de la baraja y se colocan en una hilera horizontal que será el cuadro de juego.
Sobre estas ocho cartas, siempre en orden descendente (del rey al dos) y alternando el color de los palos, se podrán colocar:

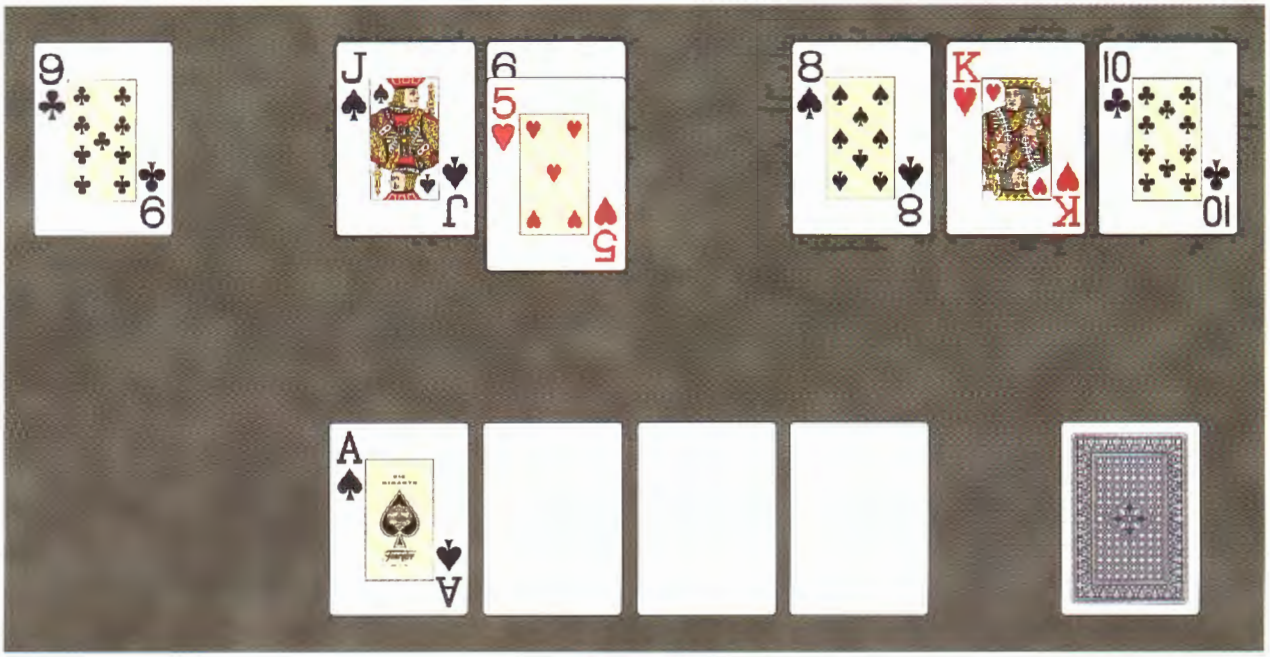
- las cartas consecutivas que se van descubriendo del mazo;
- las cartas consecutivas del cuadro de juego. Estas cartas se pueden mover tanto una a una como en grupos de cartas consecutivas.

Los ases que hubiera entre las ocho cartas de la fila inicial habría que colocarlos aparte como cartas base para apilar el resto de cartas de su respectivo palo. Lo mismo debe hacerse con los otros ases cuando se descubran del mazo. Sobre los ases se colocarán en orden ascendente –y correlativamente– las siguientes cartas del palo hasta completarlo con el respectivo rey.

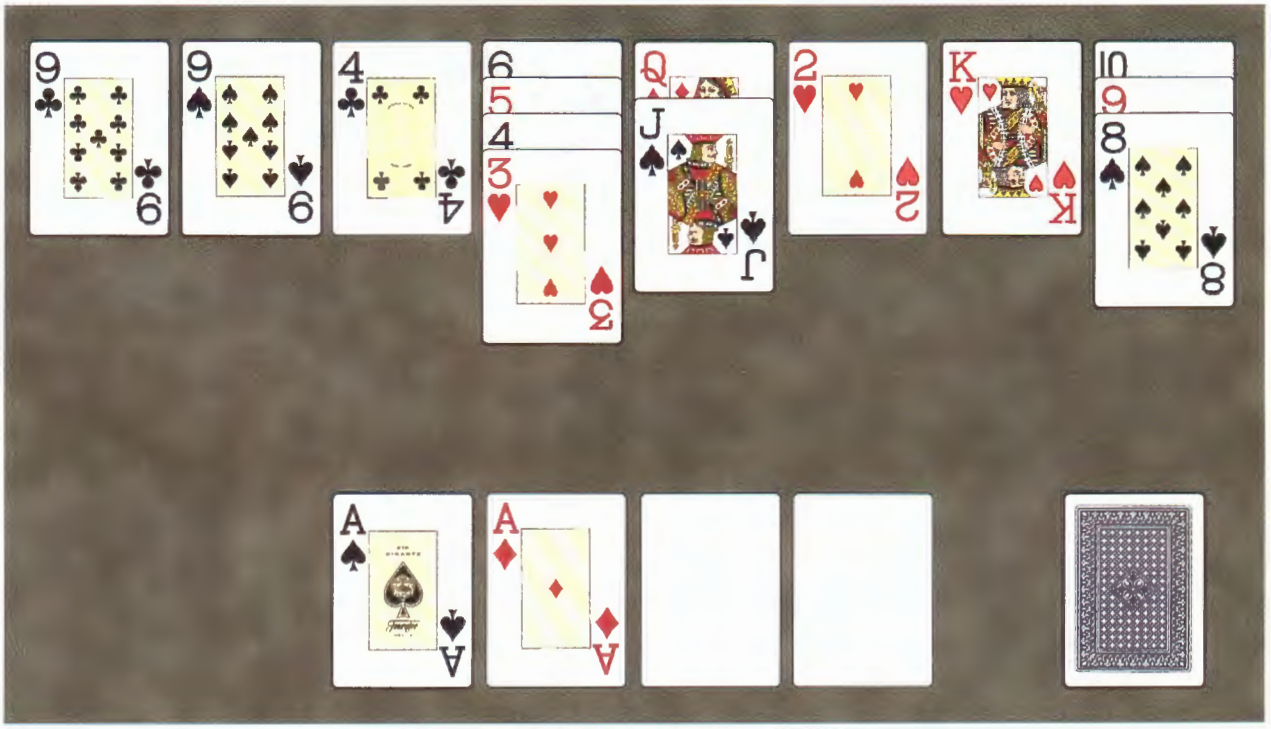
Las cartas que no se puedan colocar en la pila de su palo o sobre alguna de las ocho columnas del cuadro se colocarán en el pozo. De este pozo siempre podrá utilizarse la carta superior para jugarla sobre las columnas del cuadro o sobre la pila de su palo.
Se termina el solitario si se consigue formar las pilas de los cuatro palos de la baraja del as al rey.
Variantes. Para hacer más difícil el solitario pueden colocarse sólo siete columnas en el cuadro de juego (es decir, iniciar el solitario con una fila de siete cartas).
Por el contrario, para hacer aún más sencillo el solitario, si no se ha conseguido terminar en la primera vuelta del mazo, se toma el pozo, se le da la vuelta y se vuelve a usar como mazo de cartas (repita esta operación tantas veces como sea necesario para terminar el solitario; esta última opción elimina toda la estrategia del solitario, ya que sólo se requiere paciencia).

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Pozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos desde los respectivos ases (cartas base) hasta el rey en orden correlativo ascendente**
Disposición inicial: **una hilera con las ocho primeras cartas del mazo**

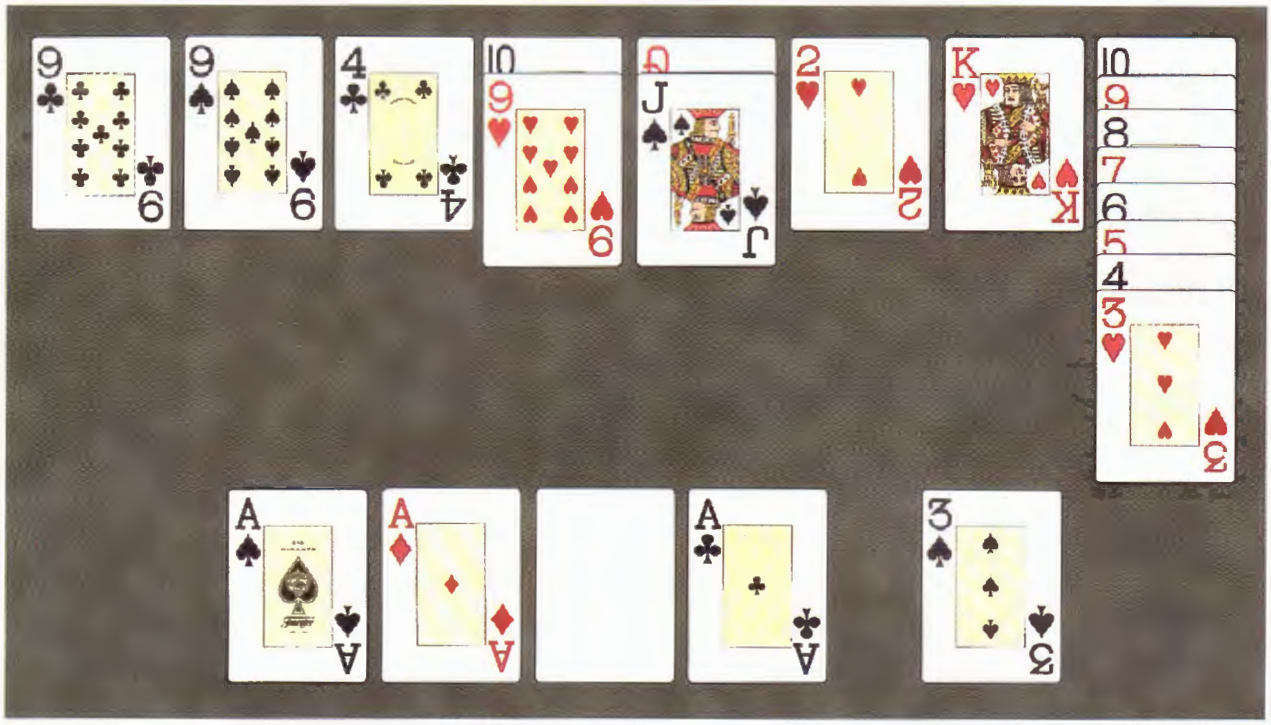
DESARROLLO DEL JUEGO



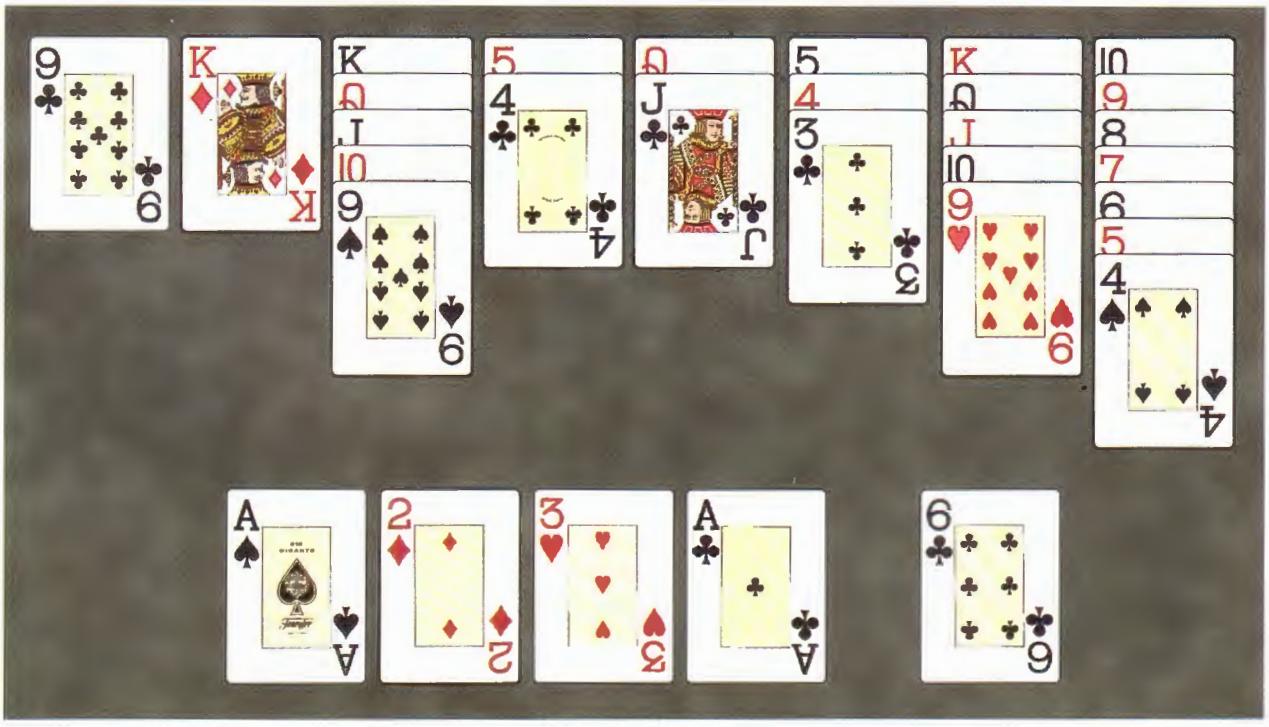
1 Después de colocar las ocho cartas iniciales del solitario, si hay algún as entre ellas se coloca aparte, ya que será la carta base sobre la que se apilarán las de su palo consecutivamente del as hasta el rey. El hueco será ocupado por otra carta del mazo.



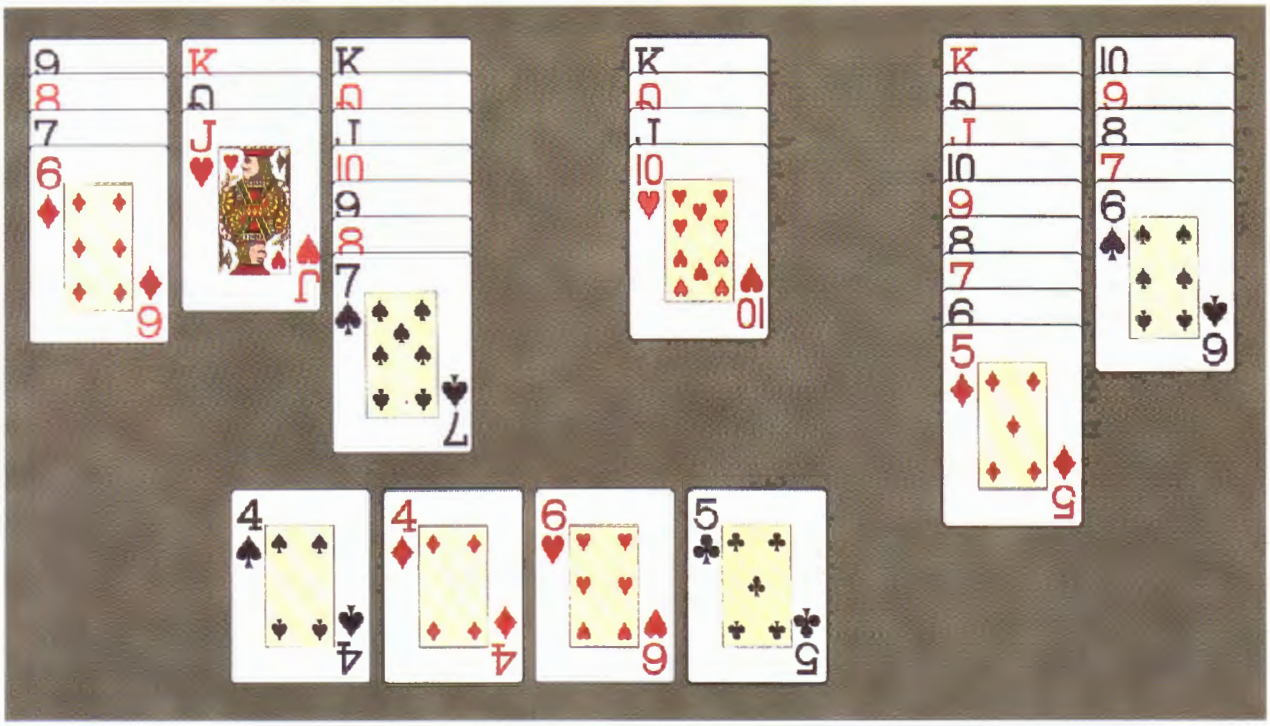
2 Sobre las ocho cartas iniciales (o en los huecos correspondientes, si se ha movido alguna de ellas para colocarla sobre otra), se ponen otras cartas del mazo, siempre que sean consecutivas de orden descendente y de palos de colores distintos: cartas negras (picas y tréboles) sobre cartas rojas (corazones y diamantes).



3 El solitario se continúa del mismo modo, teniendo siempre en cuenta que cuando no se puede colocar la carta del mazo sobre alguna de las columnas del cuadro o en la pila de su palo, se puede colocar en el pozo, del que se puede usar la carta superior.



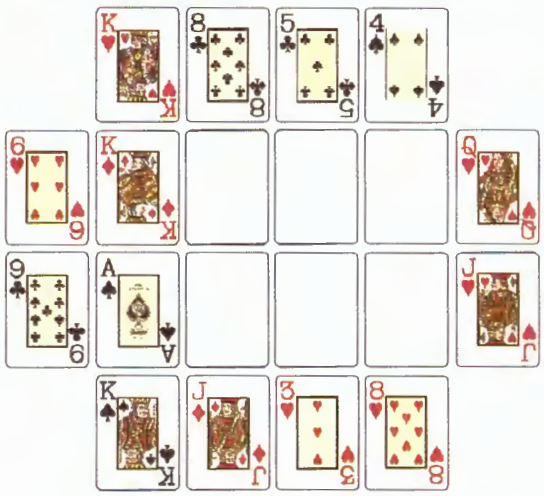
4 Este es el aspecto típico del solitario en una fase avanzada de juego. Ya han salido los cuatro ases del mazo, de modo que se pueden ir apilando las cartas sobre ellos. Encima de las ocho del cuadro inicial se ponen cartas con colores alternos en orden descendente. En el pozo están las cartas que no se han podido colocar en ningún otro lugar.



5 Todas las cartas de la baraja se encuentran sobre la mesa, bien en alguna de las columnas o en las pilas de sus palos. No quedan cartas en el pozo. Para terminar, basta con ir colocando las cartas de las columnas en las pilas de los palos.

6 Cuando el solitario se ha terminado sólo quedan las cuatro pilas de los distintos palos culminados por el respectivo rey. Naturalmente, mucho antes de llegar a esta posición (en realidad en la posición anterior) ya puede darse por acabado el solitario, a menos que se quiera comprobar que no falta ninguna carta en el mazo.

SOLITARIO NAPOLEÓN



Este solitario, también conocido como «El favorito de Napoleón» o «Santa Helena», es quizás el más destacado entre los muchos juegos de este tipo que se asocian a la figura del emperador francés.

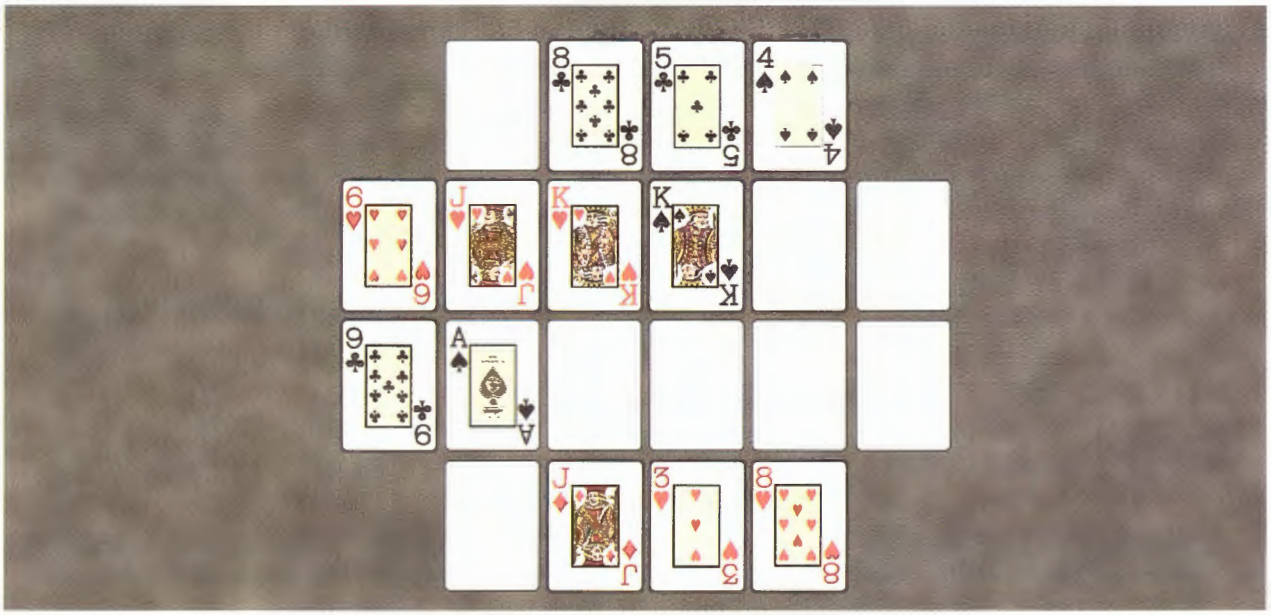
Cada una de las dos barajas utilizadas en este solitario se baraja independientemente, tras haber sacado un rey y un as de una de ellas. A continuación se colocan una sobre otra, con las caras hacia abajo. El rey y el as que se han separado se colocan sobre la mesa en columna, con el rey encima del as.

Una vez realizadas estas operaciones, se colocan doce cartas sobre la mesa, que, junto al rey y as, forman una especie de rectángulo (sin esquinas) de cartas. En los seis huecos que quedan en el interior de los rectángulos se irán colocando los restantes reyes (fila superior) y ases (fila inferior) a medida que se vayan descubriendo del mazo. El objetivo de este solitario es colocar todas las cartas de la baraja sobre las pilas iniciadas por alguno de los reyes o los ases. Las cartas se colocarán sobre estas cartas base sin que importe su palo ni su orden, que puede ser tanto ascendente como descendente. Para colocar una carta en una pila sólo se tendrá en cuenta que sea la superior o la inferior de la que ya está colocada. Sin embargo, en las pilas iniciadas con los reyes sólo puede haber una reina y en las pilas iniciadas por los ases sólo se puede poner un dos. Otra limitación es que en los compases iniciales del juego (que se prolongan hasta que se han jugado las cartas de las dos barajas sobre la mesa), las cartas de la fila superior sólo pueden jugarse sobre las pilas de los reyes (excepto si hay algún as, que debe colocarse en su fila) y las de la fila inferior sólo sobre las pilas de los ases (excepto si al-

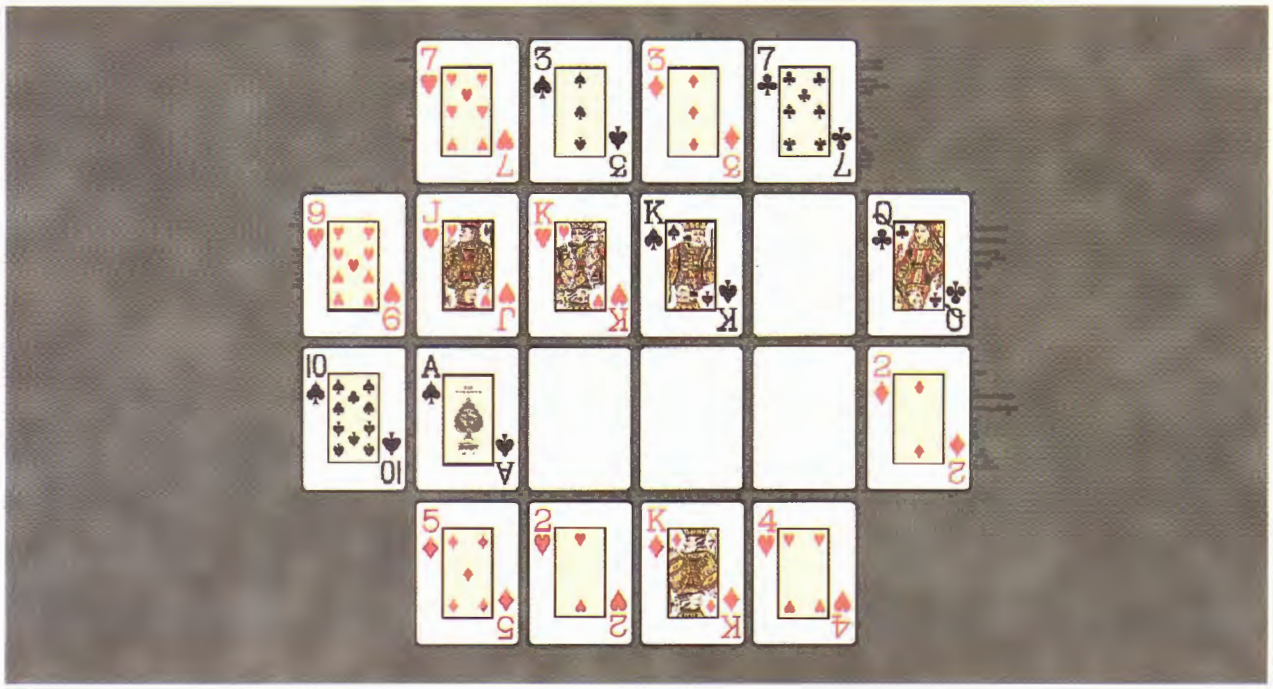
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **104**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas de las dos barajas sobre las 8 cartas base (reyes y ases)**
Disposición inicial: **un rey, un as y doce cartas cualesquiera colocadas formando un rectángulo en cuyo interior queda espacio para ocho cartas (de las que sólo hay dos: el rey y el as iniciales)**

guna es un rey, que debe colocarse en su fila). Las cartas de las dos columnas laterales puede colocarse sobre cualquiera de las pilas.
Si entre las cartas repartidas inicialmente hay algún rey se coloca a la derecha del que ya está colocado. Del mismo modo se procede si hay algún as. Las otras cartas pueden colocarse sobre las cartas base (rey, as) si son consecutivas a éstas (reinas, doses), sin que importe el palo. Si hay otras cartas consecutivas (treses, jotas) también pueden colocarse en las pilas, y así sucesivamente, siempre recordando que las cartas de la fila superior van sobre los reyes y las de la inferior sobre los ases. En cualquier momento puede invertirse el orden de las cartas en una pila y pasar de descendente a ascendente o viceversa. Por ejemplo, pueden hacerse las series rey-reina-jota-diez-jota-diez... o as-dos-tres-cuatro-cinco-cuatro...
Cuando se hayan jugado todas las cartas posibles del juego inicial, se colocarán –en sentido horario, empezando por el espacio o carta situados sobre el primer rey– doce cartas más sobre los mismo lugares que las primeras. Estas cartas se colocarán tanto sobre los huecos como sobre las cartas que aún ocupen los espacios. Colocadas las doce cartas se continúa el juego como se ha indicado anteriormente, hasta que no es posible jugar ninguna carta más. Cuando se llegue a esa posición, se pondrán doce cartas más del mismo modo explicado en el párrafo anterior.
Se seguirá el juego del mismo modo hasta que se hayan colocado todas las cartas sobre la mesa y no sea posible mover ninguna más. Entonces, empezando por la pila situada en la parte superior de la columna de la izquierda, se recogen las cartas en sentido antihorario, colocando cada pila sobre la siguiente, y una vez recogidas y sin barajar se vuelven a distribuir en grupos de doce alrededor de las pilas centrales para proseguir el juego. A partir de este momento las cartas pueden colocarse en cualquier pila, siempre que la carta sea consecutiva, pero se mantienen las limitaciones respecto a los doses y las reinas. Esta recogida y nuevo reparto de cartas puede repetirse otra vez, o las veces que sean necesarias hasta terminar de resolver el solitario.

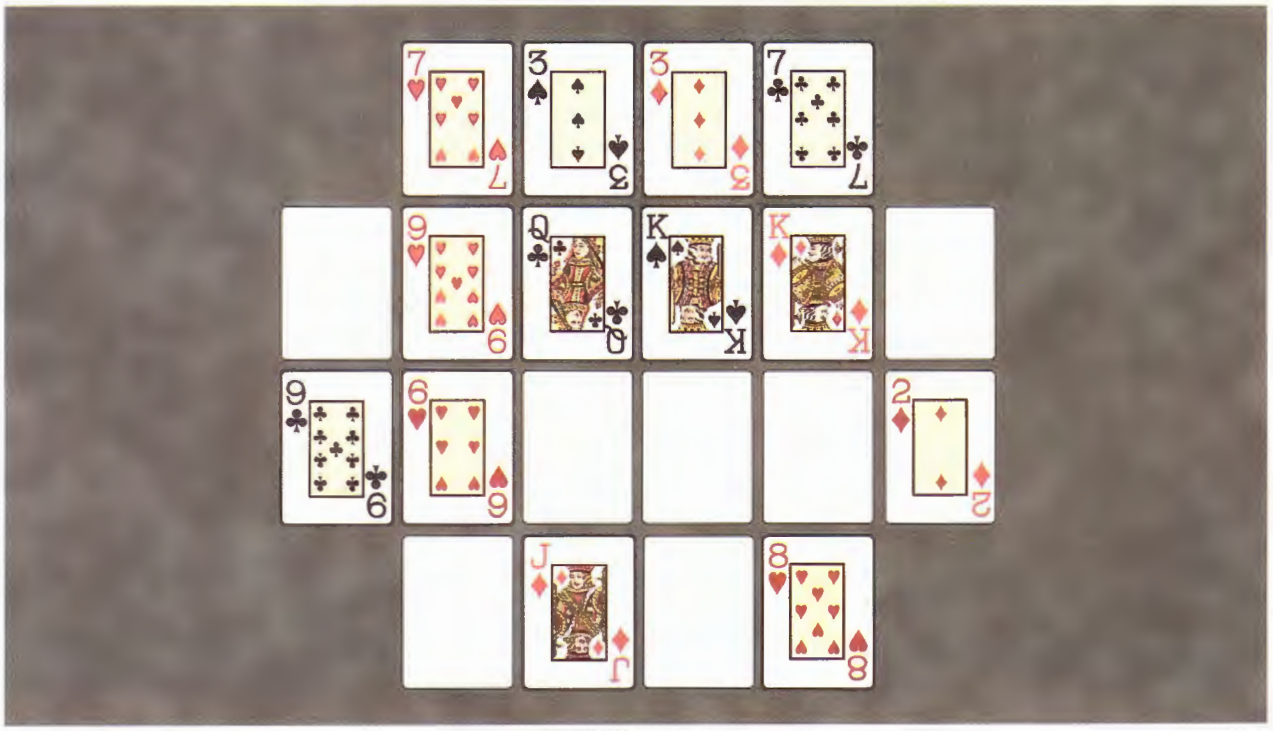
DESARROLLO DEL JUEGO



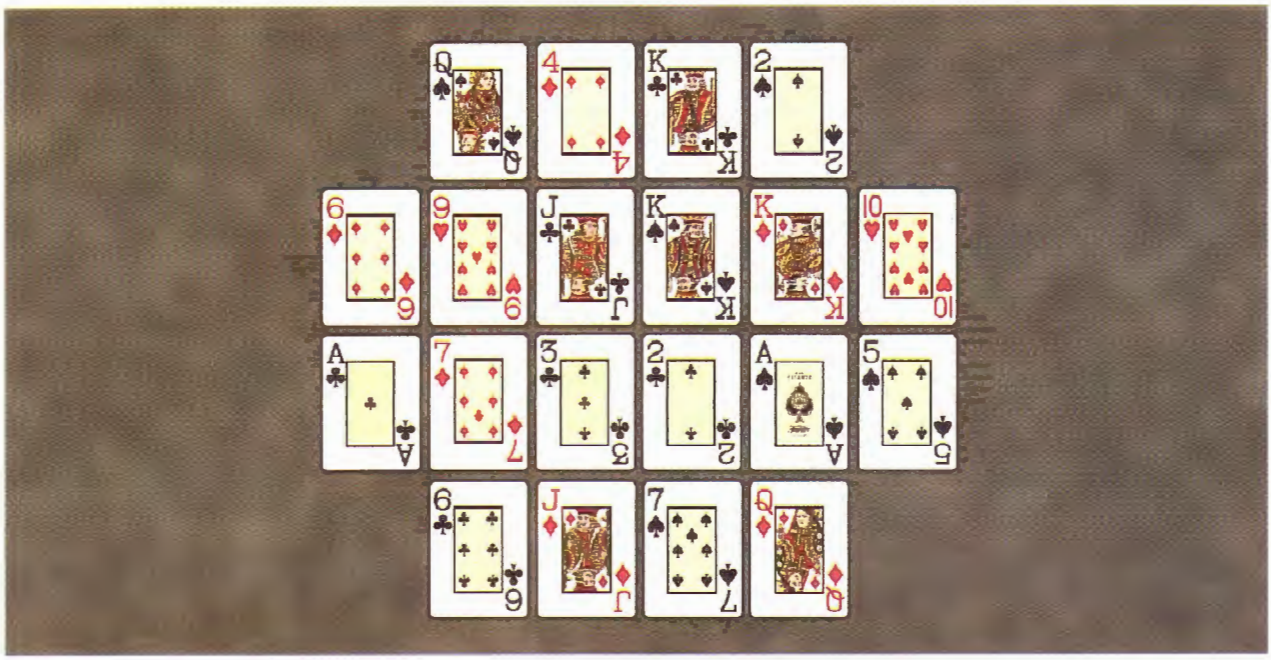
1 Los reyes que han aparecido entre las primeras cartas se colocan a la derecha del rey inicial. Sobre uno cualquiera de los reyes pueden colocarse la reina y la jota de corazones de la columna de la derecha. La jota de diamantes no puede ponerse sobre la reina porque sólo puede jugarse sobre las pilas de los ases, ya que está en la fila inferior.



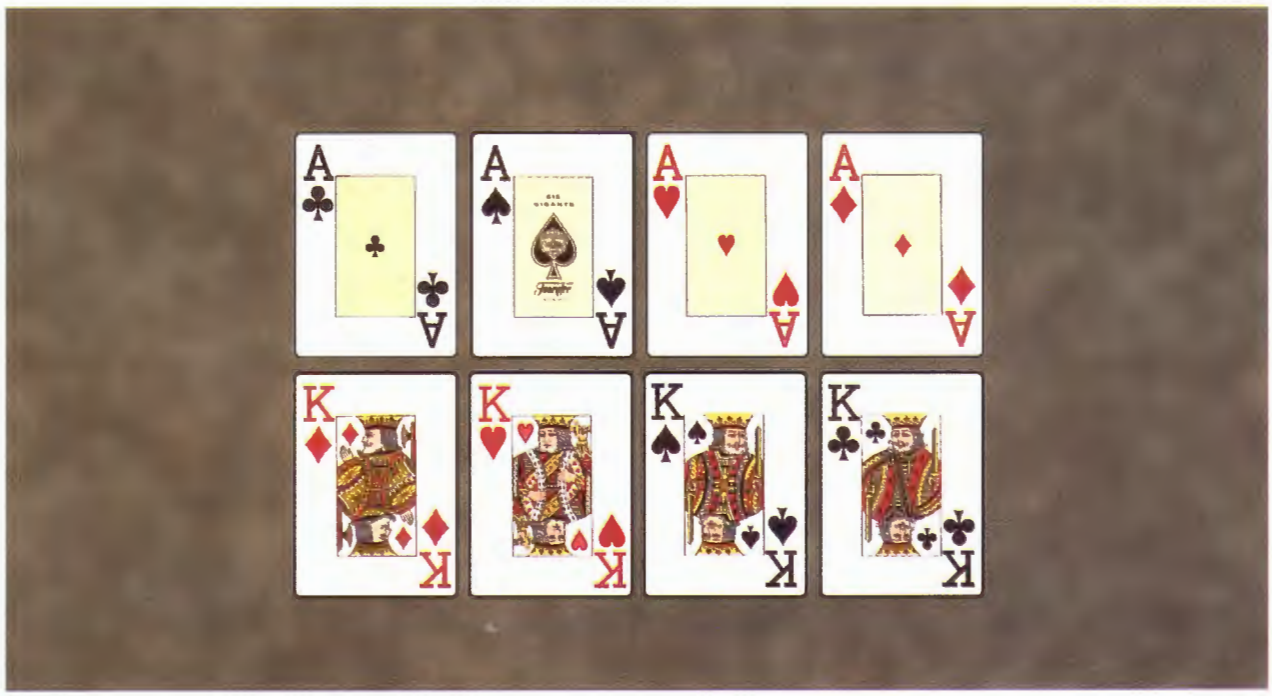
2 Después de realizar todos los movimientos posibles, se cubren –en sentido horario– los doce lugares de las cartas exteriores con nuevas cartas sacadas del mazo. Téngase en cuenta que como se tienen dos barajas, quedará como promedio un palo (es decir, trece cartas) en cada pila, ya sea del rey al as o del as al rey.



3 Las cartas exteriores se colocan sobre las cartas de las pilas interiores, teniendo en cuenta las limitaciones indicadas. Por ello, no es posible poner la jota de diamantes sobre la reina de tréboles, ni tampoco se puede colocar alguno de los sietes que se encuentran en la fila superior sobre el seis de la fila inferior.

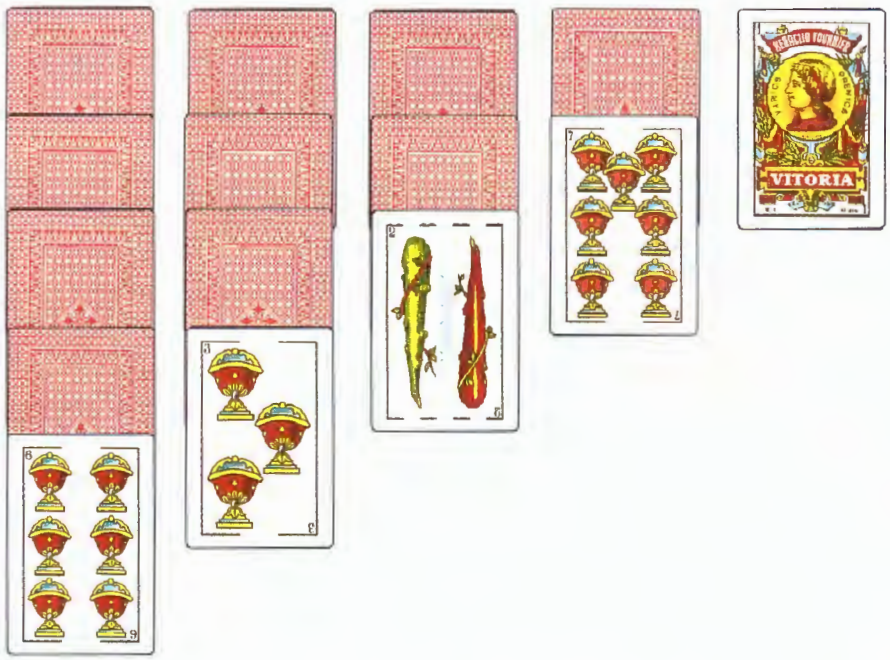


4 Las limitaciones indicadas sobre la movilidad de las cartas desaparecen una vez se han jugado las cartas de las dos barajas sobre la mesa. A partir de ese momento, las cartas de la fila superior pueden jugarse sobre las pilas de los ases y las de la fila inferior sobre las pilas de los reyes. Las cartas de las columnas laterales pueden jugarse en cualquier momento sobre cualquiera de las pilas.



5 Para resolver este solitario deban apilarse las cartas de trece en trece (aunque no tienen que ser del mismo palo) de rey al as en la fila de los reyes y del as al rey en al fila de los ases. Si se repiten dos cartas en un mismo montón nunca se podrá llegar a la conclusión del solitario, pues quedarían cartas por colocar.

SOLITARIO ASTORGANO



El objetivo de este solitario es apilar las cuarenta cartas de la baraja española por palos del as al rey, partiendo de una figura triangular formada por quince cartas.

Después de barajar y cortar el mazo de naipes, se colocan sus quince primeras cartas en cinco columnas sucesivas de cuatro, tres, dos y una carta. Las cartas se colocan boca abajo, excepto la última de cada columna que se coloca descubierta.

También pueden colocarse en cinco filas en lugar de en columnas, ya que el cuadro de juego resultante será el mismo, aunque no la disposición de las cartas.

El primer paso es separar los ases que puedan haber aparecido para iniciar sus respectivas pilas. Del cuadro de juego sólo pueden moverse, una a una, las cartas inferiores de cada columna, es decir, aquellas que no estén cubiertas por ninguna otra carta.

Cuando una carta boca abajo queda «libre» por haberse movido las que estaban sobre ella, se le da la vuelta para poderla utilizar.

Una carta libre puede desplazarse sobre la pila de su palo siempre que sea correlativa ascendente a la carta superior, o bien sobre una carta libre de otra columna si es correlativa descendente y de palo distinto. También puede utilizarse una carta libre para colocar sobre ella la procedente de otra columna, la que se descubre del mazo o la superior del pozo.

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **15 minutos**

Estrategia: **sí**

Dificultad: ♣ ♣

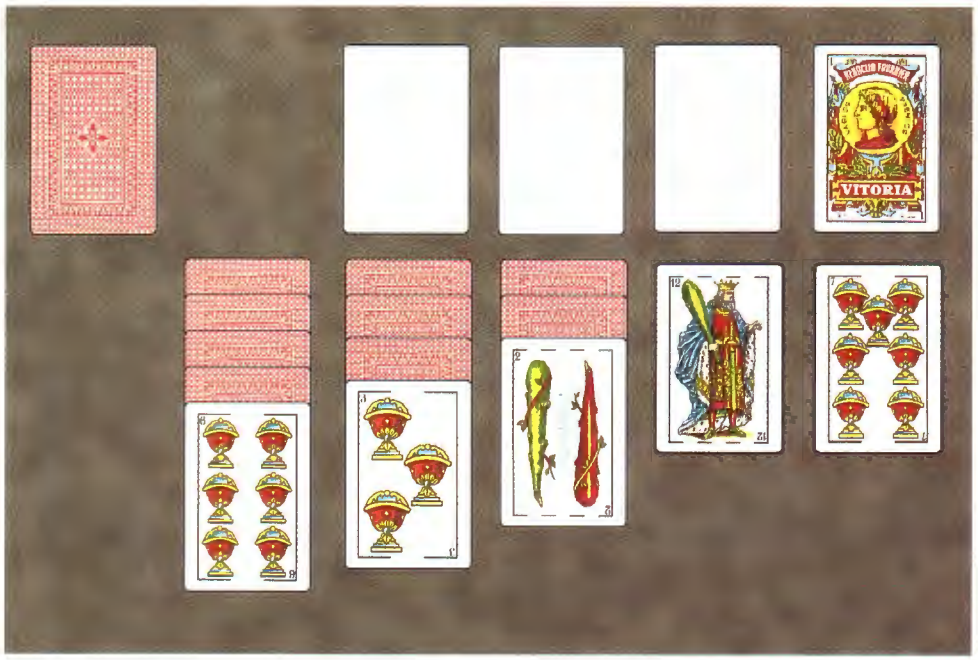
Objetivo: **apilar las cartas por palos del as al rey**

Disposición inicial: **un triángulo formado por quince cartas distribuidas en cinco columnas con un número decreciente de cartas**

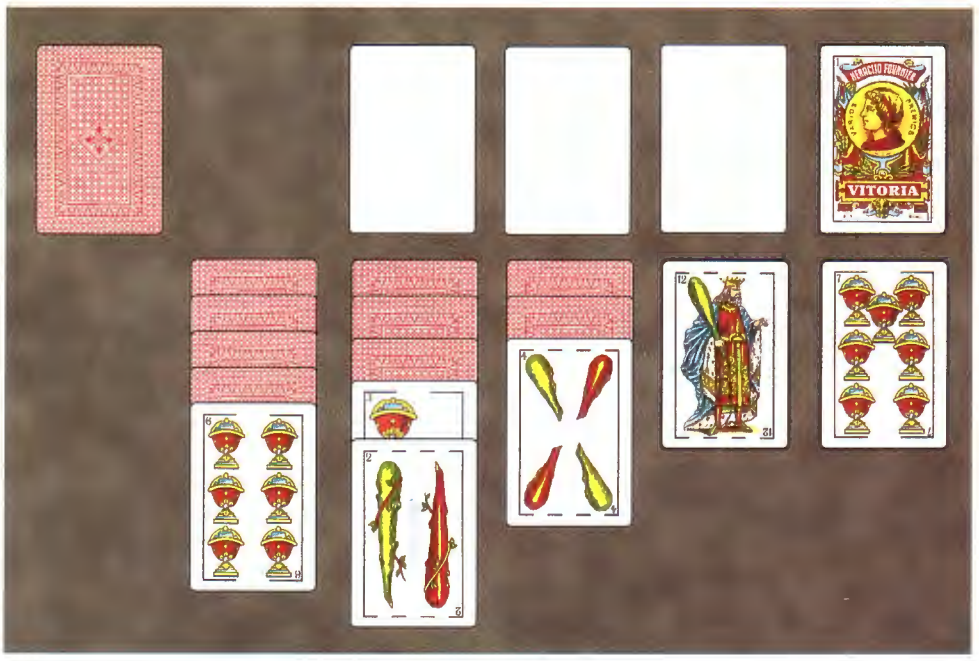
Este pozo se forma con las cartas que se descubren del mazo y que no se pueden jugar sobre las columnas o sobre las pilas de sus palos. Su carta superior podrá moverse a una de las columnas del cuadro de juego o a la pila de su palo.
Cuando quede un espacio libre en el cuadro de juego, éste podrá ser ocupado por cualquier otra carta jugable (la inferior de una columna, la superior del pozo o la superior del mazo).
El solitario queda resuelto cuando se consigue apilar las cuarenta cartas de la baraja por palos en orden correlativo desde el as hasta el rey.

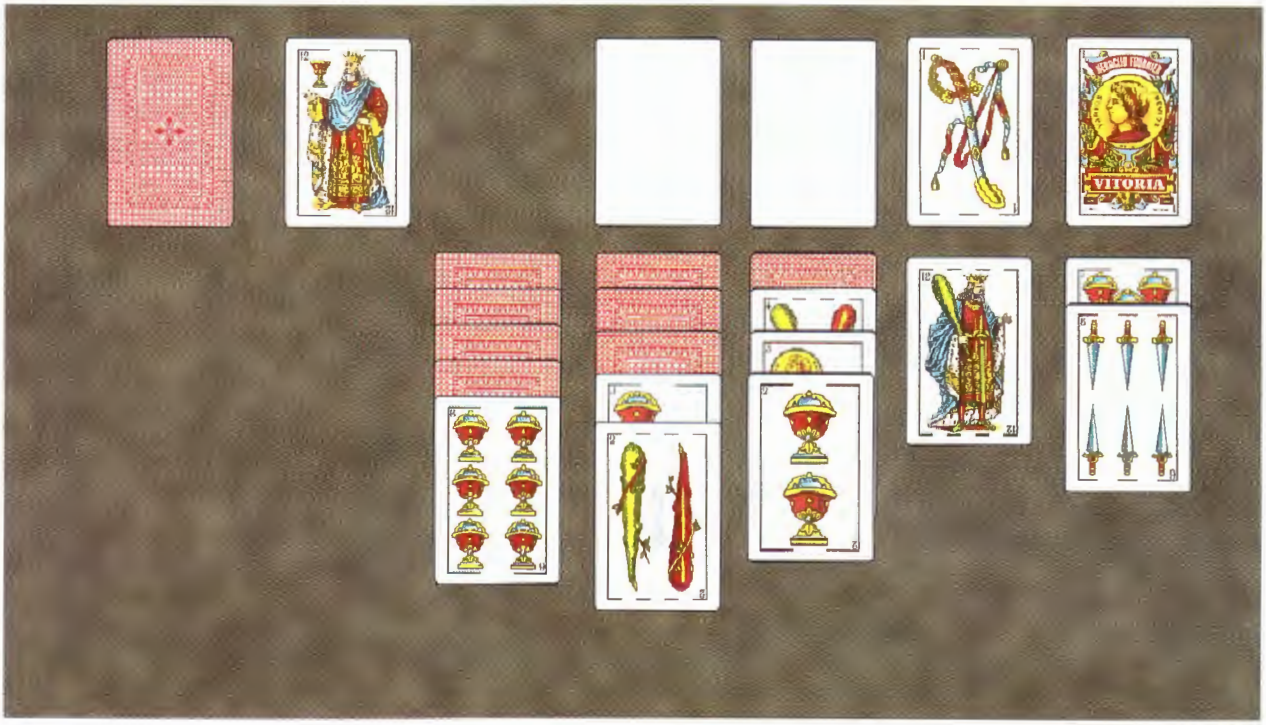
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Tras colocar el as del cuadro inicial en un lugar aparte para iniciar la pila de oros sobre él, se puede ocupar el hueco que ha dejado libre con la carta de otra columna (siete de copas) y descubrir la siguiente carta (el rey de bastos).

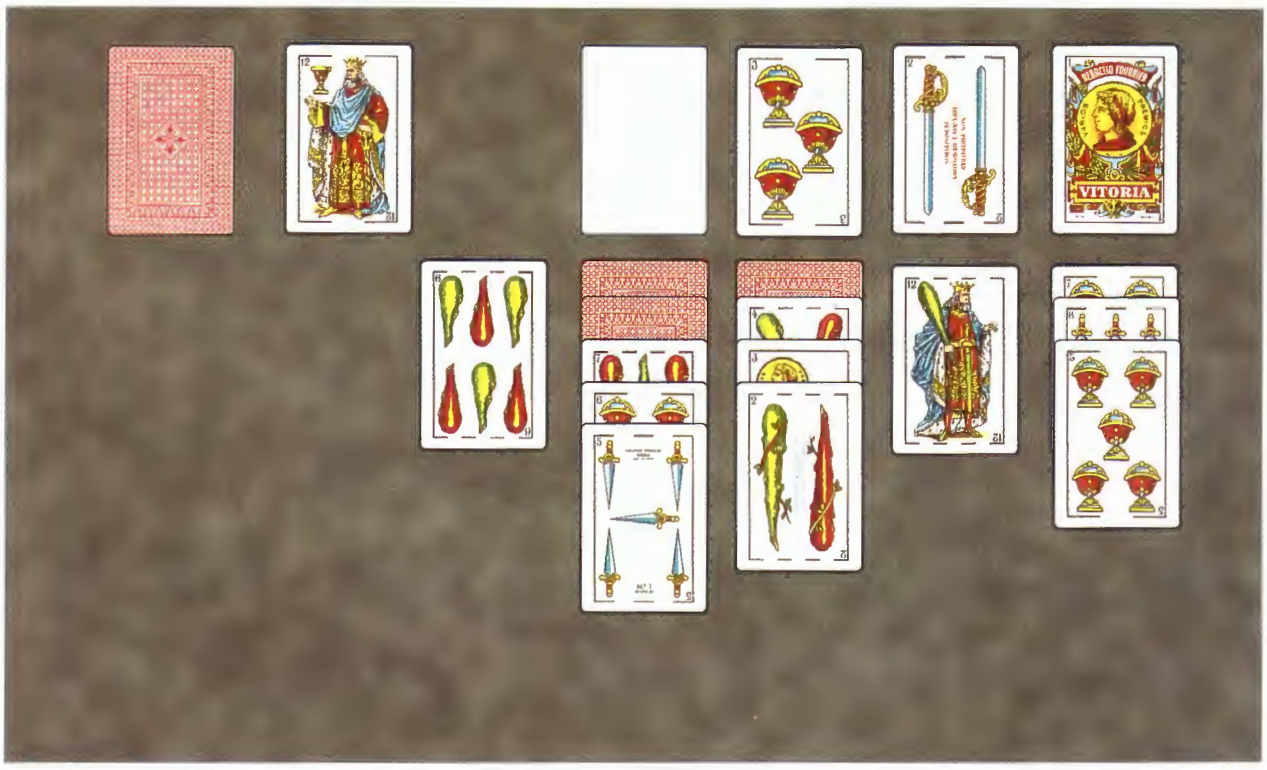


2 Cuando no se pueden mover más cartas del cuadro inicial, se van descubriendo una a una las cartas del mazo, que se colocarán sobre las pilas de sus ases, sobre las cartas libres del cuadro o en el pozo.

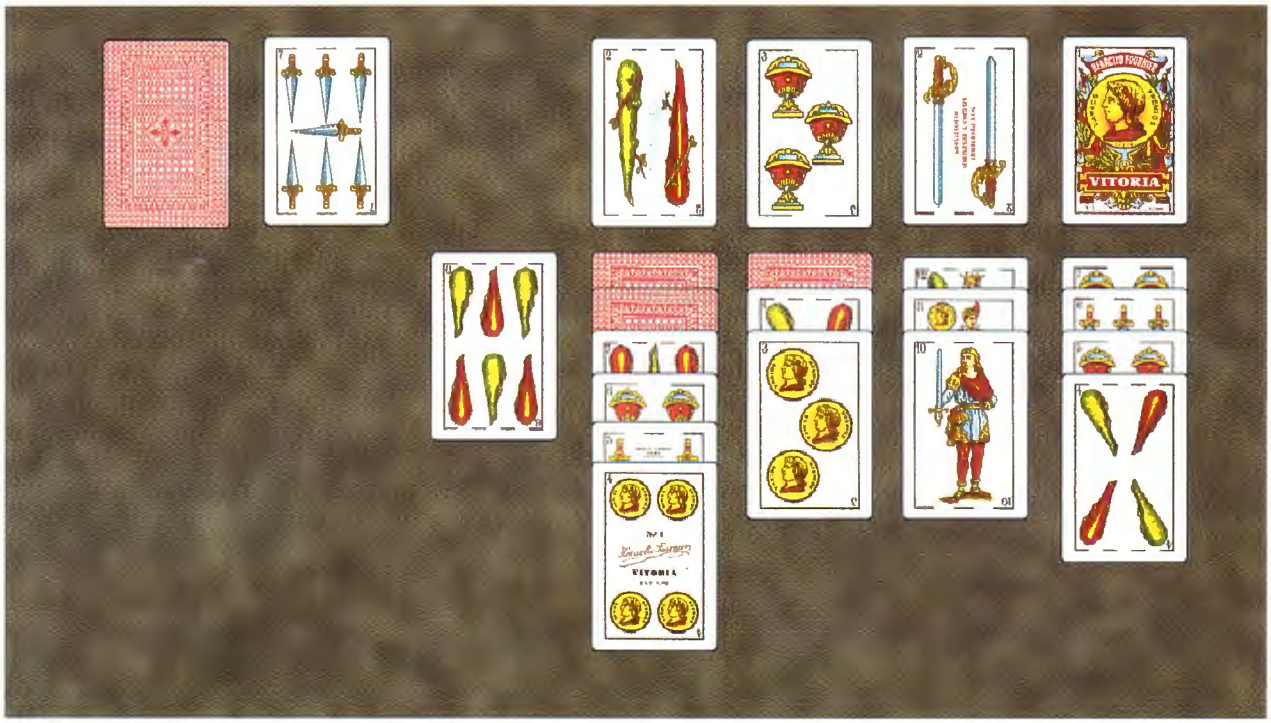




3 Al avanzar el solitario, se van colocando cartas sobre las pilas de sus palos (de manera ascendente encabezadas por el as) y sobre las cartas libres de las columnas del cuadro (de manera descendente), con el objetivo de descubrir las tapadas.



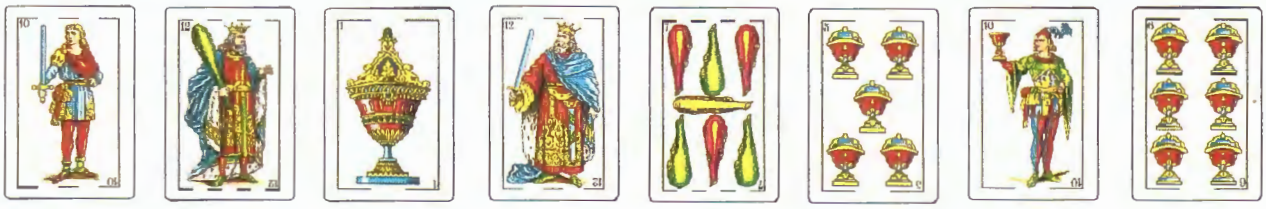
4 Para colocar las cartas sobre las situadas en el cuadro, deben ser correlativas y de palos de longitud distinta (copas y oros sobre espadas y bastos, y viceversa). Las cartas pueden desplazarse en grupos o por series correlativas.



5 El solitario astorgano es muy parecido al solitario del arpa que se juega con baraja inglesa. Como se juega con menos cartas (ya que se utiliza la baraja española de cuarenta cartas), se colocan también menos cartas en el cuadro inicial.

6 Cuando se ha conseguido eliminar todas las cartas del pozo y apilar todas las cartas en las cuatro pilas de sus respectivos palos en orden correlativo del as al rey, quedarán cuatro pilas de diez cartas cada una. El solitario se ha terminado con éxito.

SOLITARIO DEL AS AL REY EN FILA DE OCHO



Como indica su nombre, para resolver este solitario es necesario apilar las cartas por palos desde el as hasta el rey utilizando como disposición inicial una fila de ocho cartas. Hay que tener en cuenta que los ases sobre los que se apilarán el resto de cartas deben formar parte de esta fila de ocho cartas.

Baraja: **española**
N° de naipes: **40**
Pozo: **sí**
Duración de la partida: **15 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos en orden creciente desde el as hasta el rey**
Disposición inicial: **una fila de ocho cartas**

Después de barajar los 40 naipes, se corta el mazo y se descubren sus ocho primeras cartas que se colocan en fila para iniciar el solitario. El objeto del solitario es colocar todas las cartas de un palo –del as al rey– en una pila. Esta pila deberá formarse sobre uno de los lugares ocupados por una de las cartas de la fila inicial de ocho –no en montones aparte como en otros solitarios– que, al final, si se resuelve el solitario, quedará reducida a una fila de cuatro pilas de cartas, de las que sólo se verá la superior, el rey de cada uno de los cuatro palos.

Para jugar el solitario pueden colocarse las cartas unas sobre otras siguiendo el orden correlativo (as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo y rey) tanto ascendente como descendente, siempre que sean del mismo palo. Las cartas se colocan en orden ascendente sobre la pila iniciada por un as y en orden descendente sobre las pilas iniciadas por cualquiera de las otras cartas del palo.

Tras colocar las ocho primeras cartas para iniciar el solitario, si hay algunas que sean correlativas y del mismo palo se moverán en la forma indicada anteriormente, con el fin de liberar huecos sobre los que colocar otras cartas del mazo. Si en la fila estuvieran el as y el dos del mismo palo, se colocaría el dos sobre el as (en cambio, sí se coloca un as sobre el dos de su palo cuando esta carta está libre al final de una columna de cartas y no hay ningún hueco libre para colocar el as que se saca del mazo o del pozo).

Después de realizadas todas las jugadas posibles con las ocho cartas iniciales, se empezará a sacar cartas del mazo, que pueden colocarse en los huecos de la fila inicial si hu-

biera alguno o sobre las cartas libres que están sobre la mesa, siempre que se cumplan las condiciones indicadas anteriormente. Cuando una carta del mazo no pueda ser jugada en el cuadro de juego se colocará en el pozo, del que siempre podrá utilizarse la carta superior.

En este solitario no pueden desplazarse las cartas por columnas, sólo pueden moverse de una en una.

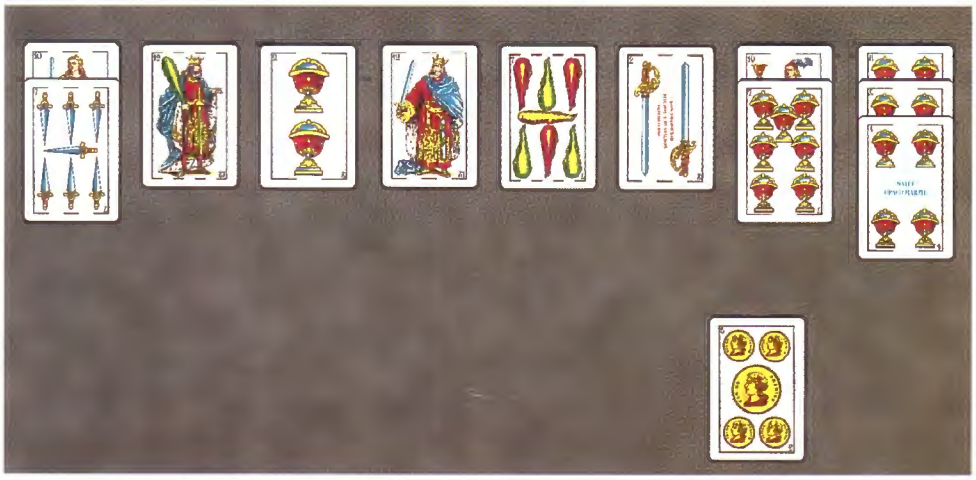
Si queda un espacio libre –por haberse movido todas las cartas de una columna– se ocupará preferentemente con un as, con la carta que se descubre del mazo, con la superior del pozo o con la inferior de una columna.

Se resuelve este solitario cuando se han logrado completar sobre los ases las cuatro series de cartas hasta el rey, siguiendo las normas señaladas. Una manera de facilitar la resolución del solitario es no tratar de completar los cuatro palos al mismo tiempo, sino sólo tres, dejando el cuarto –el que menos posibilidades presente a la vista de la fila inicial de ocho cartas– para el final y poniendo directamente todas las cartas de este palo en el pozo.

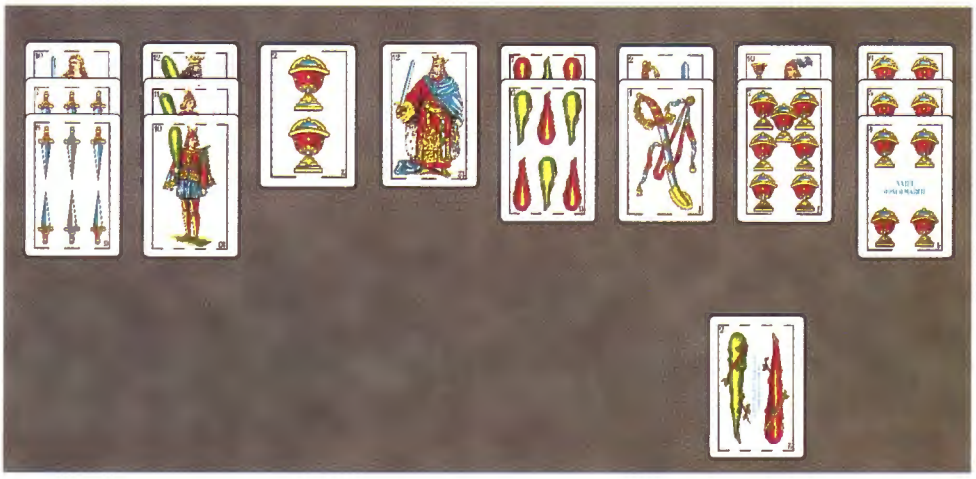
Este solitario también puede jugarse con las 40 cartas que quedan después de eliminar las doce figuras de una baraja inglesa o de poker español. En este caso, el solitario es «del as al diez en fila de ocho».

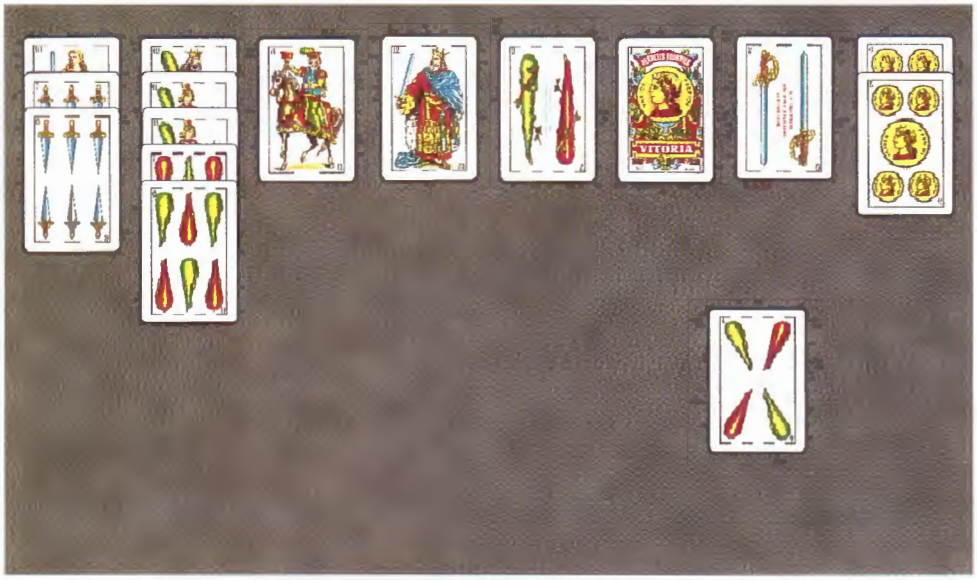
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Antes de extraer más cartas del mazo, si entre las cartas de la fila inicial hay dos o más del mismo palo consecutivas, se colocan en la misma columna en orden descendente, o en orden ascendente sobre el as.



2 Las pilas del as al rey no se hacen aparte, como en la mayoría de solitarios, sino que deben hacerse dentro de los ocho lugares de la fila inicial. Por ello, uno de los objetivos es conseguir colocar los ases en la fila.



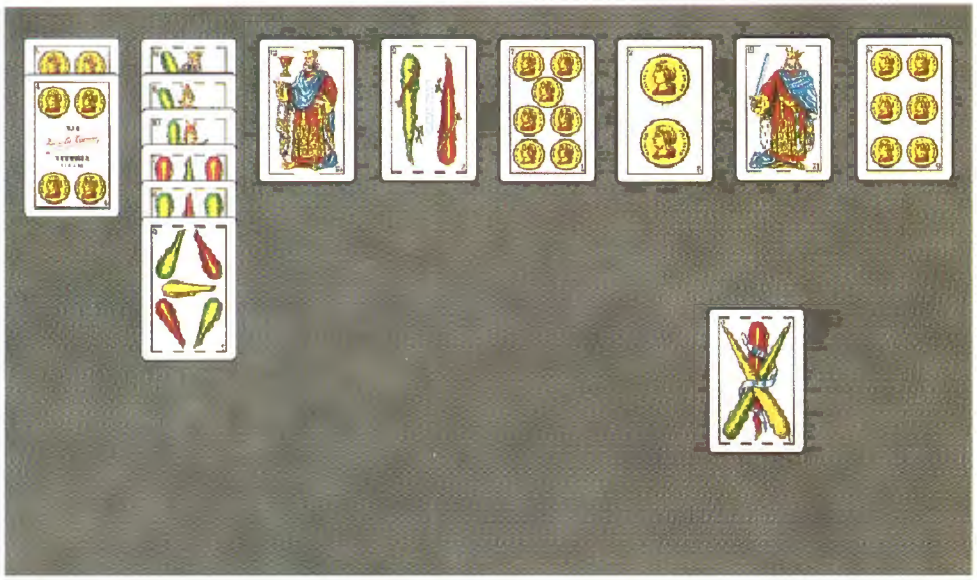


3 Tanto las cartas que se colocan en orden descendente como en orden ascendente deben ser del mismo palo. Sobre los ases las cartas se colocan superpuestas, de modo que sólo es posible ver la superior (como en las copas de la figura, de las que sólo se ve la sota).

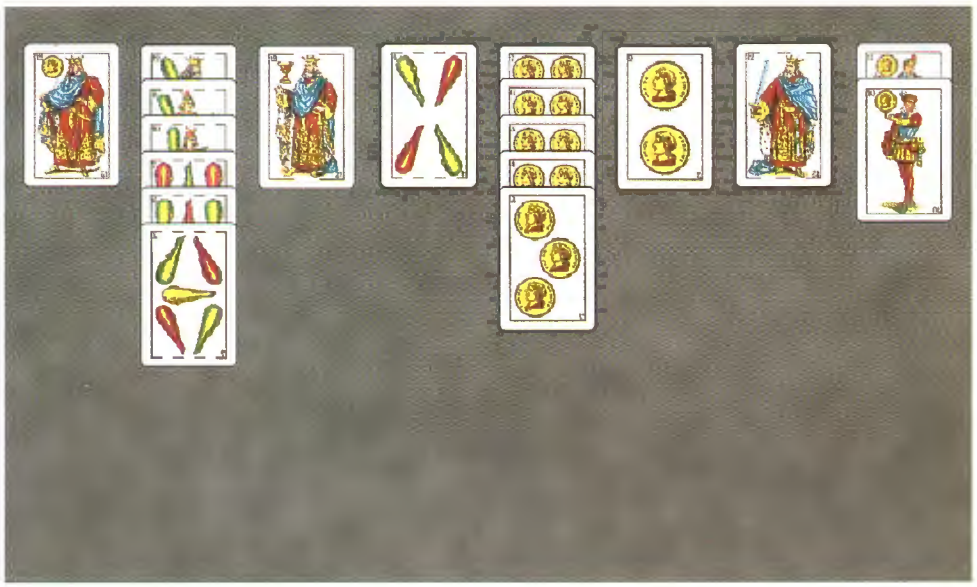
4 Las cartas que van saliendo del mazo deben colocarse sobre las del cuadro de juego de modo que siempre haya la posibilidad de conseguir un hueco para poder mover las cartas, ya que no es posible desplazarlas en columna sino sólo de una en una.

5 En la posición de la figura se observa que con el tres de oros pueden apilarse las cartas de este palo hasta el siete (ahora en el pozo) sobre el as. Así quedará libre un hueco en el que se podrá colocar el as de bastos y sobre él su dos, para iniciar la pila de este palo.

6 Los palos de copas y espadas ya están completos y han quedado libres dos huecos. Antes de pasar el siete del pozo a uno de ellos, hay que desmontar la columna del seis al cuatro de oros, ya que si no se hiciera así no sería posible mover el seis sobre el siete.



7 Ya están todas las cartas sobre el cuadro de juego, en columnas o pilas sobre la fila de ocho. Sólo queda ir colocando las cartas en orden ascendente sobre sus respectivas pilas para terminar el solitario.



8 Este es el aspecto del solitario una vez terminado. En lugar de la fila de ocho cartas inicial sólo se ven los cuatro reyes que culminan sus respectivas pilas, en las que se han colocado todas las cartas desde el as al rey.

SOLITARIO REGIO

El solitario regio es un sencillo solitario en el que hay que colocar las cartas de dos barajas extendidas sobre la mesa en columnas sobre las pilas de los respectivos palos iniciadas con los ases.

Para iniciar este solitario se toman dos barajas inglesas y se mezclan bien en un solo mazo. Después de cortar se van descubriendo las cartas y se colocan en columna, de modo que cada carta cubra la mitad inferior de la colocada anteriormente. Se extiende la columna hasta que aparece un rey (K), que servirá para iniciar una nueva columna a la derecha de la anterior. Se continúa el proceso de descubrir cartas y formar la segunda columna hasta que aparece un nuevo rey, que será la carta inicial de la tercera columna. Este proceso se sigue hasta que se han colocado todas las cartas de las dos barajas en nueve columnas, excepto los ases, ya que cada vez que aparece un as se coloca aparte. Una vez descubiertas todas las cartas se habrá formado el cuadro inicial compuesto por los ocho ases de la baraja y nueve columnas de cartas, una de ellas iniciada por una carta cualquiera y las ocho restantes por reyes. El número de cartas de cada columna está determinado por el azar. Puede suceder que una columna esté formada por una larga serie de cartas o bien por una sola, que sería un rey en el caso de que aparecieran dos reyes seguidos.

Baraja: **inglesa (2)**

N° de naipes: **104**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **25 minutos**

Estrategia: **sí**

Dificultad: ♣ ♣

Objetivo: **apilar las cartas por palos en orden creciente desde el as hasta el rey**

Disposición inicial: **nueve columnas (la primera encabezada por una carta cualquiera, las otras ocho por reyes) de distinto número de cartas y los ocho ases**

Incluso puede suceder que la primera carta que se descubra sea un rey, con lo cual sólo se tendrían ocho columnas (las encabezadas por los reyes); en este caso debería considerarse que la primera columna (la del extremo izquierdo) está formada por 0 cartas, es decir, que es un hueco libre en el que se podrá colocar cualquier carta de las columnas.

El objetivo del solitario es apilar las cartas por palo sobre el respectivo as, hasta llegar al rey. Para ello, las cartas inferiores de cada columna pueden moverse a la pila de su palo, si ya está colocada la inmediatamente anterior, o sobre la carta inferior de otra columna si es de orden inmediatamente superior (teniendo en cuenta el orden habitual de las cartas de la baraja) y sin importar el palo de que se trate. Una serie de cartas correlativas, hasta un máximo de ocho, puede moverse sobre la carta inferior de otra columna como si se tratara de una sola carta.

Las cartas que se van liberando pueden colocarse en las pilas de sus respectivos palos.

Cuando no pueden hacerse más movimientos, es posible retirar hasta diez cartas al pozo para liberar cartas y poder terminar el solitario. Las cartas de este pozo se colocan descubiertas y extendidas sobre la mesa, ya que debe considerarse que todas ellas están siempre dispuestas para ser utilizadas en caso necesario y no únicamente la superior del pozo como es habitual.

Cuando se han movido todas las cartas de una columna, en el hueco libre se puede colocar una carta cualquiera. Las cartas que ya se han retirado también a las pilas de sus respectivos palos pueden volver a ser utilizadas en las columnas.

Sale el solitario cuando se consigue formar las ocho pilas de los palos desde los ases iniciales hasta los reyes.

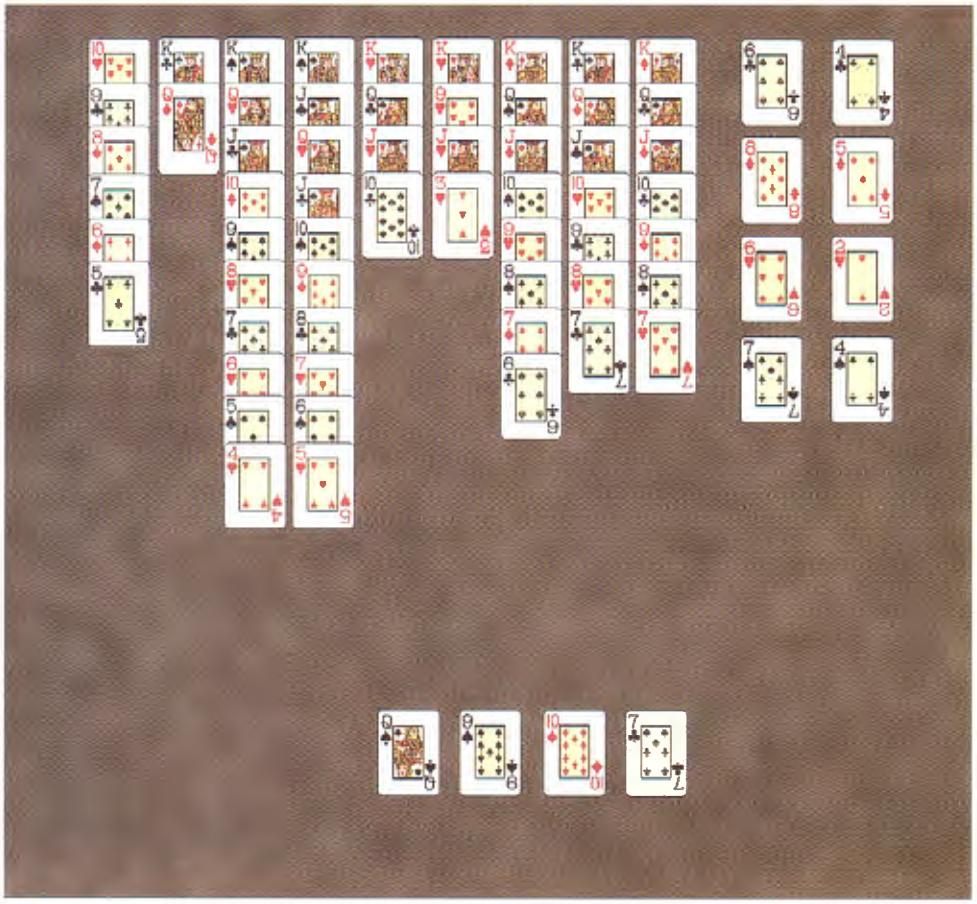
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Para la resolución de este solitario hay que liberar las cartas para colocarlas en las pilas sobre sus respectivos ases y ordenar las cartas en las columnas para facilitar su movimiento. A la vista del cuadro inicial, la novena columna con una serie de tres doses ofrece grandes posibilidades para empezar a retirar y mover cartas, que se colocarán en sus pilas o debajo de las cartas libres de las columnas.

2 Al situar las cartas en las columnas hay que colocarlas en orden descendente y alternando los colores de los palos. Aparte de ser más fácil retirar las cartas hacia sus pilas cuando están ordenadas, también se tiene la posibilidad de mover una serie de hasta ocho cartas consecutivas en un solo movimiento, como si se tratara de una sola carta.

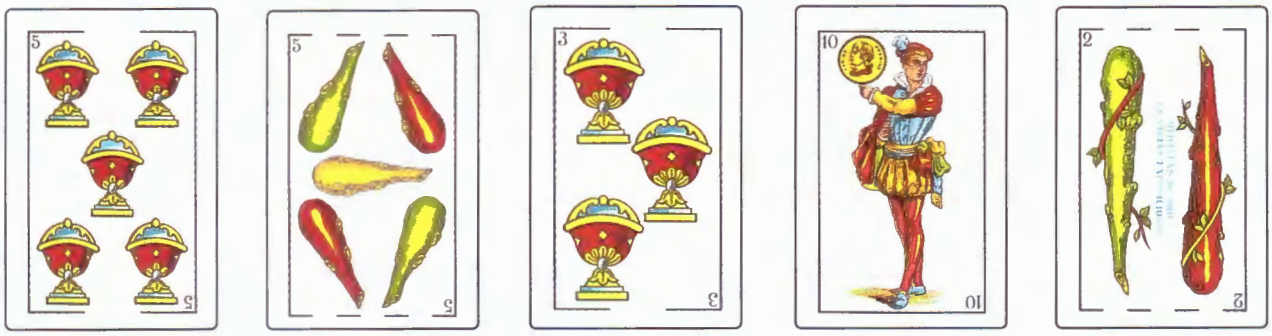
3 Cuando ya se ha conseguido mover todas las cartas de una columna se dispone de un hueco libre sobre el que se puede situar otra serie de cartas. Como todas las columnas empiezan por reyes, salvo la primera, ésta es la que ofrece más posibilidades de quedar libre, ya que los reyes no pueden colocarse sobre otra carta (el rey es la carta más alta del palo) y sólo pueden moverse sobre su pila para culminar el palo.

4 En la figura se puede observar que prácticamente todas las cartas están colocadas en las columnas en series ordenadas, por lo que para terminar el solitario bastará con retirar las cartas hacia las pilas de los palos. No es necesario terminar de ordenar el extremo superior de la cuarta columna, ya que al llegar a esas cartas se habrán creado muchos huecos en los que colocar las cartas sobrantes.



5 El aspecto final del solitario una vez resuelto es el que se puede apreciar en esta imagen: las ocho pilas de las cartas que componen las dos barajas ordenadas por palos desde los ases iniciales hasta los reyes respectivos.

SOLITARIO DE LAS CINCO CASILLAS



El objetivo de este solitario es colocar todas las cartas de la baraja ordenadas en montones del as al rey. Para cumplir este objetivo es necesario liberar las cartas que forman el montón central de las cinco casillas iniciales.

Después de barajar el mazo de cartas y cortarlo, se coloca un montón de 10 cartas sobre la mesa. Las cartas de este montón pueden estar boca abajo o boca arriba, puesto que sólo es visible la superior y ésta sí estará obligatoriamente boca arriba. Esta carta superior del montón central sólo puede jugarse sobre alguna de las pilas de los ases.

A cada lado de este montón se colocan dos cartas descubiertas, de modo que en el cuadro inicial figuran cinco casillas de cartas ocupadas por cuatro cartas y un montón central de 10 cartas.

Sobre estas cinco cartas se pueden colocar otras cartas siempre que sean correlativas descendentes y de distinto palo. Por ello, si alguna de las cartas de las casillas laterales iniciales es correlativa inferior y de distinto palo que otra de las cartas iniciales se puede colocar sobre ella y dejar libre el hueco, en el que se podrá colocar otra carta del mazo.

Si hubiera algún as, se pondría aparte para colocar sobre él cartas en orden ascendente hasta el rey, sin importar el palo.

El resto de las cartas del mazo se van descubriendo una a una y se colocan en alguna de las columnas construidas sobre las cartas de las cinco casillas iniciales (en orden correlativo descendente), sobre las pilas iniciadas con los ases (en orden correlativo ascendente) o en el pozo, que se forma con las cartas descubiertas del mazo que no pueden jugarse sobre alguna de las posiciones indicadas. La carta superior del pozo siempre estará disponible para ser jugada en las columnas o en las pilas de los ases.

La carta inferior de una columna puede jugarse sobre las pilas de los ases, si es correlativa superior y sin importar el palo, o sobre la inferior de otra columna si es correlativa inferior y de distinto palo.

Cuando una de las cinco casillas iniciales queda libre, el hueco pue-

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **15 minutos**

Estrategia: **sí**

Dificultad: ♣ ♣

Objetivo: **ordenar las cartas del as al rey en cuatro montones**

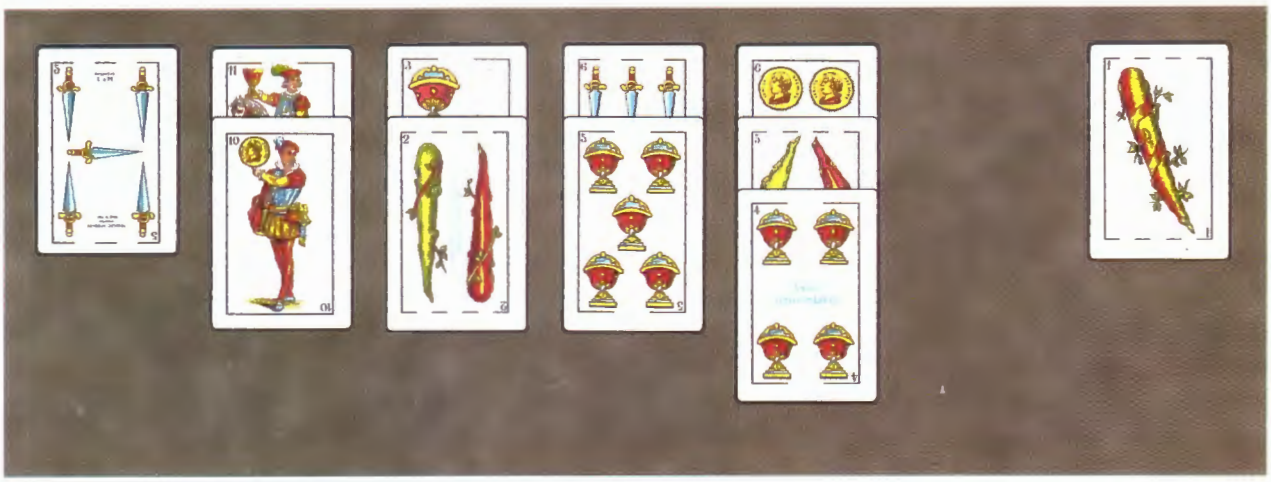
Disposición inicial: **un montón de 10 cartas acompañado por dos cartas a su derecha y otras dos a su izquierda**

de ser utilizado para colocar la carta inferior de otra columna, la superior del pozo o la carta que se descubre del mazo. Debe recordarse que la carta superior del montón central sólo puede jugarse sobre la pila de los ases, por tanto conviene trasladar preferentemente las cartas de este montón sobre los ases para poder así liberar todas las cartas del montón. Excepcionalmente, si ya no quedan cartas en el mazo y se consigue algún hueco en las casillas laterales, podrá ser ocupado por la carta superior del montón central. En ningún caso esta carta se podrá jugar sobre el pozo.

Sale el solitario cuando se ha conseguido ordenar las 40 cartas de la baraja en cuatro pilas del as al rey, sin que importe el palo.

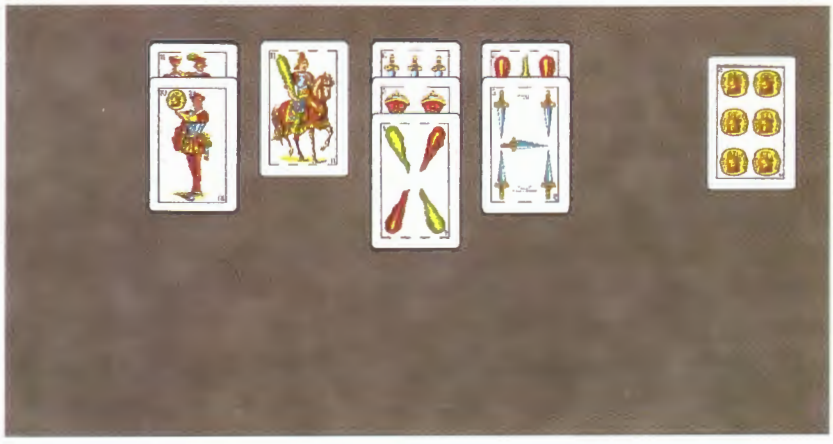
Variante. Una atractiva variante de este solitario se juega formando una pila central de 15 cartas y alterando el objetivo, que ahora consistirá en apilar todas las cartas de la baraja en un solo montón a partir del primer as en orden ascendente y pasando del rey al as. En esta variante las cartas de las columnas construidas sobre las cinco casillas pueden ser del mismo palo. El resto de las normas son las mismas que las del juego básico.

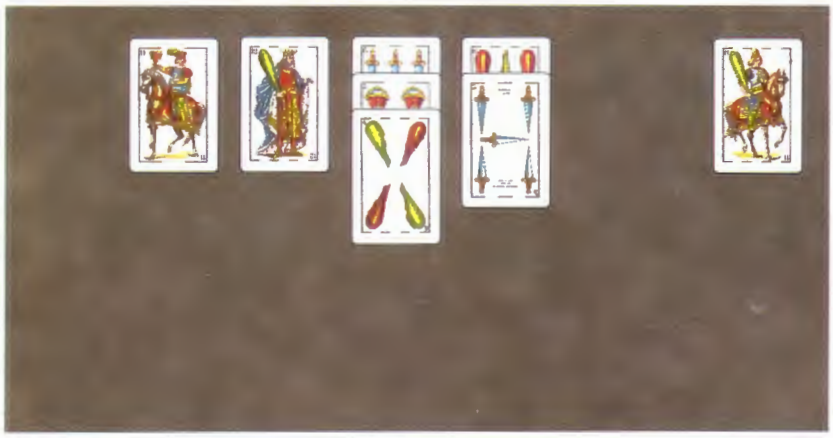
DESARROLLO DEL JUEGO



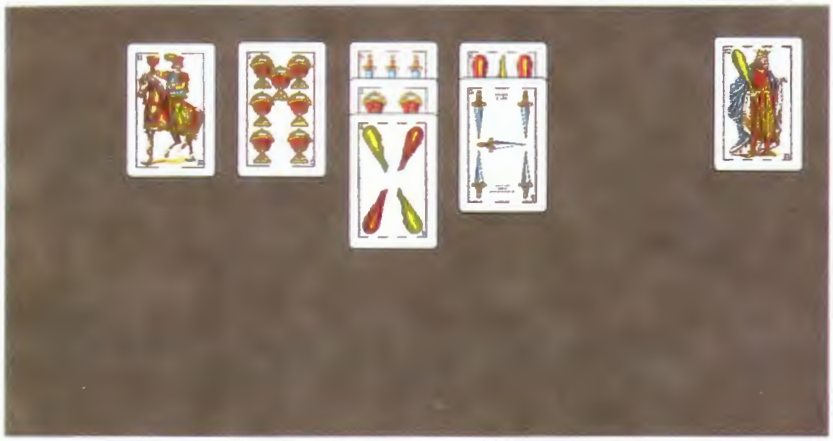
1 Al mover el dos de bastos sobre el tres de copas queda un espacio libre que es ocupado por el seis de oros. Sobre esta carta se coloca el cinco de bastos, con lo que queda un nuevo espacio libre, que es ocupado por el caballo de copas. La sota de oros sobre el caballo deja otro espacio para el seis de espadas del mazo, sobre el que se coloca el cinco de copas. Su espacio es ocupado por el cinco de espadas, mientras que el cuatro de copas se coloca sobre el cinco de bastos. El as de bastos se aparta.

2 Sobre el as se ponen el dos y el tres (en la pila de los ases no importa el palo; las cartas pueden ser del mismo o de distinto palo) del montón central. Se descubre la carta del montón y sale el caballo de bastos. Sobre la pila del as también pueden colocarse el cuatro, el cinco y el seis de la columna de la derecha.

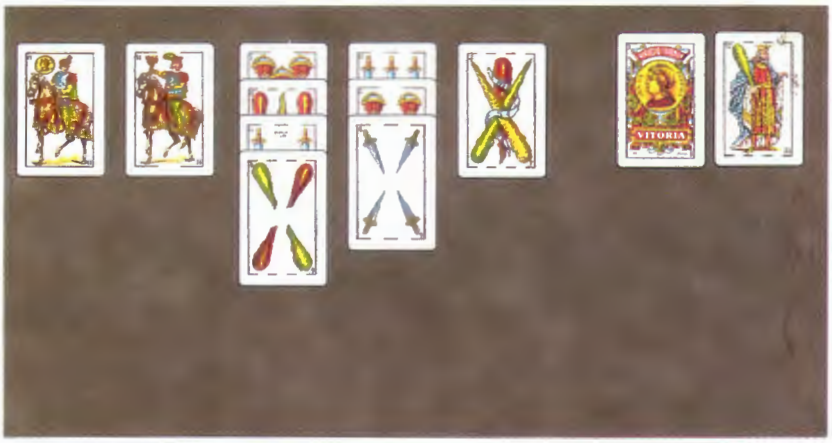




3 Después de colocar el siete de bastos que ha salido del mazo, en la pila del as pueden ponerse la sota de oros y el caballo de bastos del montón central. A continuación se colocará el rey sobre el caballo.



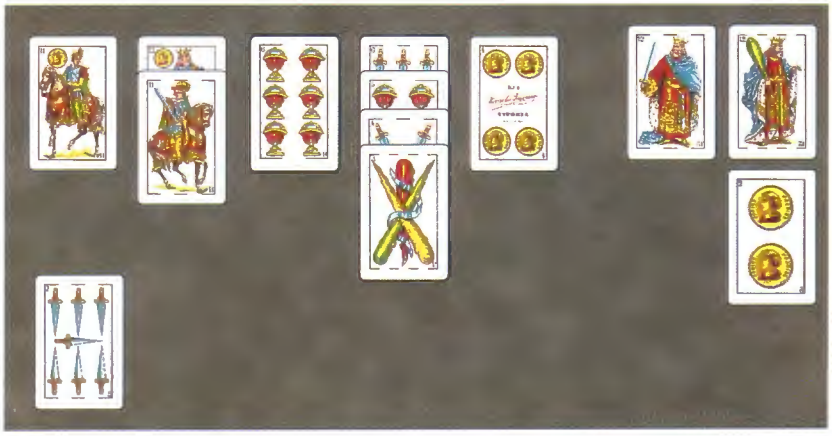
4 Como se dispone de un espacio libre es posible pasar la columna de la derecha sobre el siete de copas del montón central (primero el cinco de espadas al hueco, luego el seis sobre el siete y luego el cinco sobre el seis). A continuación se coloca el cuatro de bastos sobre el cinco de espadas y se extraen nuevas cartas del mazo.



5 El tres de bastos se puede colocar sobre el cuatro de espadas que ha salido del mazo. Cuando aparezca un dos que se pueda colocar sobre el as de oros, se pondrá sobre él primero el tres de bastos y luego el resto de cartas hasta el siete que hay en la columna central.

6 Las cartas que no se pueden poner sobre las pilas que se construyen sobre los ases ni sobre las columnas de las cinco casillas iniciales se colocan en el pozo, del que siempre está disponible la carta superior (el siete de espadas).

7 En esta posición deben moverse las cartas de la segunda columna de la derecha sobre el dos de oros, excepto el seis de espadas, ya que es preferible colocar el seis de copas del montón central. Antes de colocar el siete de espadas del pozo sobre el seis hay que descubrir la carta del montón central.

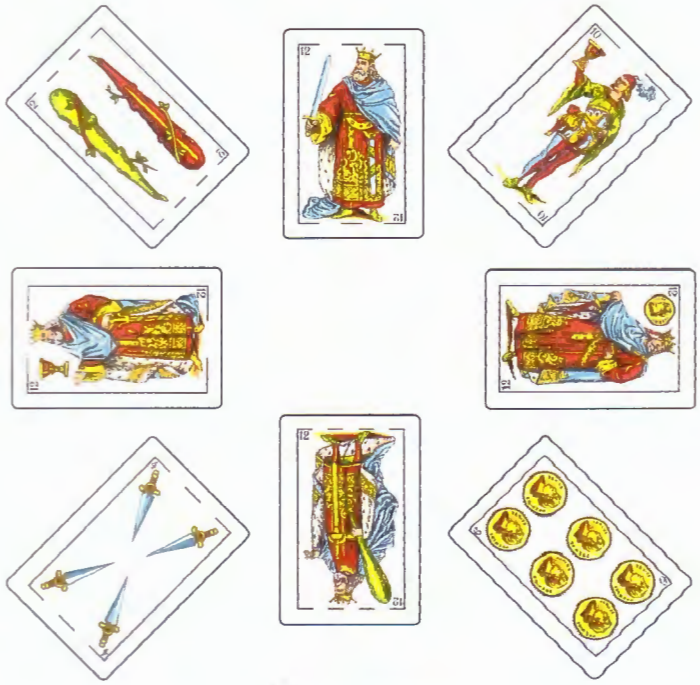


8 Se mueve el siete de espadas del pozo sobre el seis de copas y así se coloca la sota de bastos del montón central y se descubre una nueva carta. Por otra parte, como los cuatro caballos están sobre la mesa, se puede colocar el caballo de oros sobre la sota, ya que no aparecerá ningún caballo en el montón central.

9 En esta posición todas las cartas están sobre la mesa. Ya sólo resta ir completando las pilas para terminar el solitario.

10 El solitario ya está terminado. Las cuatro pilas formadas por las cartas de la baraja ordenadas del as al rey están completas.

SOLITARIO DE LOS REYES EN CRUZ



El nombre de este solitario hace referencia a su disposición inicial, en la que los cuatro reyes de la baraja se colocan formando una cruz.

Antes de iniciar este solitario se retiran los cuatro reyes de la baraja y se colocan sobre la mesa formando una cruz. A continuación se barajan las 36 cartas restantes y se corta el mazo. Se descubren sus cuatro primeras cartas, que se colocan en los cuatro ángulos comprendidos entre los reyes. Esta composición de ocho cartas en forma de estrella constituye el cuadro inicial.

El objeto de este solitario es superponer sobre cada rey el resto de cartas de su palo en orden correlativo descendente: caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as. Si entre las cartas iniciales hay algún caballo se coloca sobre su respectivo rey. Igualmente, si hay otras cartas correlativas descendentes de un palo, se colocan en el lugar que les corresponde en la serie. Los espacios libres resultantes se ocupan con cartas del mazo.

Una vez iniciado el juego se van descubriendo cartas del mazo y se colocan sobre las pilas de su palo -si se cumplen las condiciones necesarias-, en un espacio libre si lo hay, o bien sobre uno de los pozos. La colocación de las cartas en uno u otro pozo dependerá de la estrategia que prefiera emplear el jugador y de las cartas que vayan saliendo. Así, es conveniente colocar

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Pozo: **sí (dos)**

Duración de la partida: **15 minutos**

Estrategia: **sí**

Dificultad: ♣♣

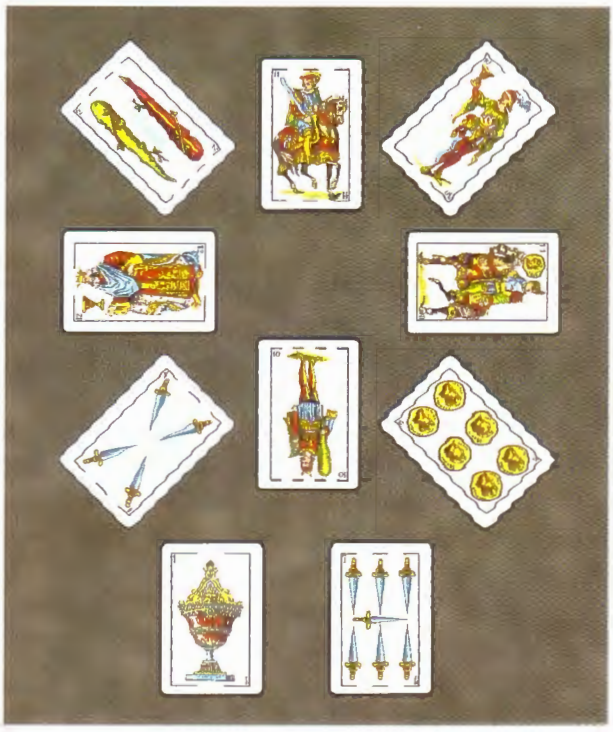
Objetivo: **ordenar las cartas del rey al as por palos**

Disposición inicial: **los cuatro reyes formando una cruz y cuatro cartas cualesquiera en los ángulos comprendidos entre ellos**

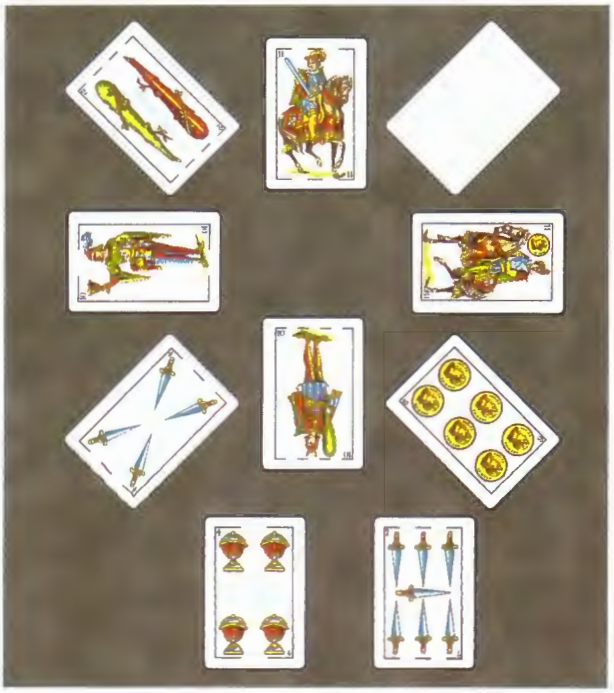
en uno de los pozos las cartas cuya utilización puede ser más inmediata (sotas, sietes y seises) y en el otro las que sean más difíciles de colocar (ases, doses, treses...)
También es mejor colocar en el «pozo de las inmediatas» las cartas de los mismos palos que las cartas descubiertas sobre la mesa, para así poder colocar éstas y liberar sus espacios.
Las cartas superiores de los pozos siempre pueden jugarse sobre una de las esquinas libres o sobre las pilas de sus palos.
Si después de descubrir todas las cartas del mazo no se han podido colocar sobre los reyes completando los palos, se recogen los pozos y se forma un nuevo mazo sin mezclar los pozos. (Es aconsejable colocar el pozo de las cartas «no inmediatas» sobre el de las «inmediatas», pues de este modo al darles la vuelta para ponerlos boca abajo las cartas «inmediatas» quedarán encima y saldrán antes.) En esta segunda vuelta sólo se utilizará un pozo.
Si después de haber sacado todas las cartas de este segundo mazo no se ha podido completar el solitario se habrá perdido y se tendrá que empezar desde el principio.
Variantes. Existen tres posibles modificaciones en las normas de este solitario que permiten dotarlo de un mayor atractivo. Son las siguientes:
• descubrir las cartas del mazo una sola vez;
• jugar con un solo pozo, pero sacar dos veces las cartas del mazo, es decir, después de haberlas descubierto una vez, recoger el pozo y convertirlo en un segundo mazo;
• jugar sin pozo y descubriendo las cartas de tres en tres (sólo se podrá jugar la que no quede cubierta por otra, es decir, se puede jugar la superior del trío y, si se utiliza ésta, también puede jugarse la que estaba debajo y ha quedado descubierta).

DESARROLLO DEL JUEGO

1 En este solitario las cartas que no se pueden colocar en las pilas de los reyes se han de jugar en los pozos, no sobre las otras cartas del cuadro.

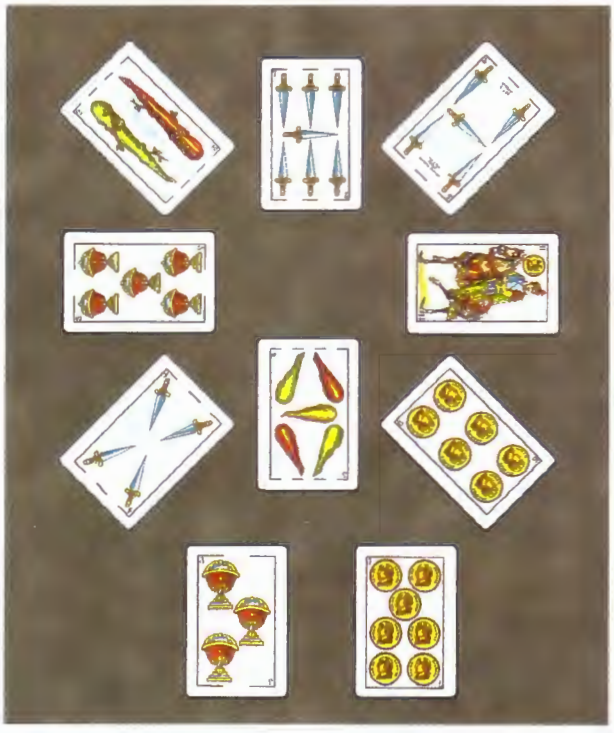


2 Es conveniente utilizar uno de los pozos para las figuras de más difícil colocación (ases, doses, treses, cuatros) y otro para las que tienen más posibilidades.

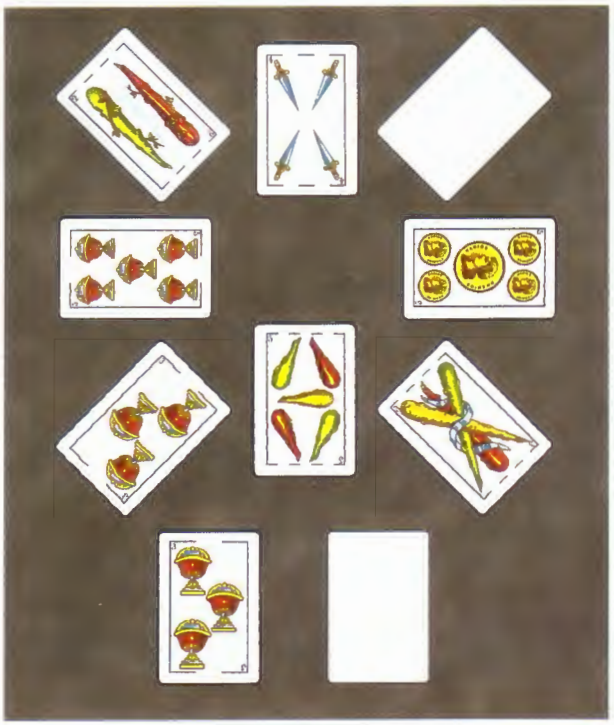


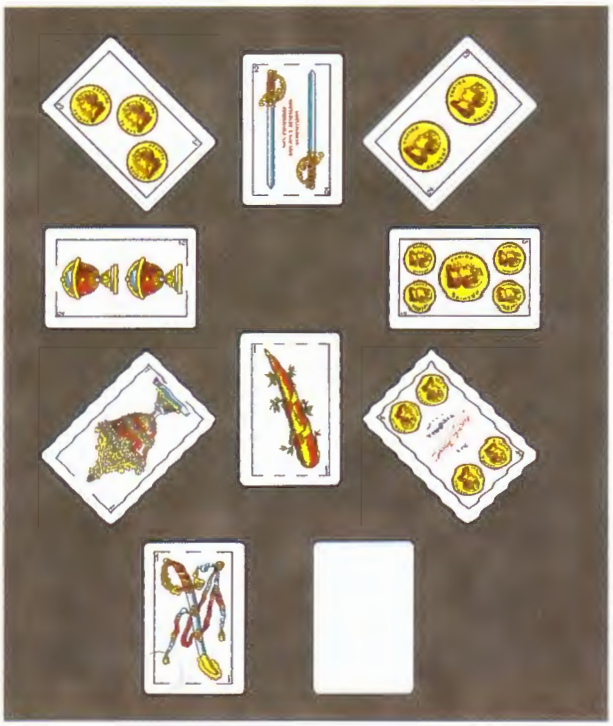
3 Después de colocar sobre las pilas de los palos una de las cartas de las esquinas del cuadro, se obtiene un hueco donde jugar una carta del mazo o de los pozos.

4 Cuando se puede escoger, hay que utilizar las esquinas para poner en ellas las cartas cuya colocación sobre las pilas de sus palos es más sencilla (sotas, sietes, seises).



5 El solitario se continúa sacando las cartas del mazo y colocándolas sobre las pilas de sus palos si son consecutivas o en alguno de los pozos.



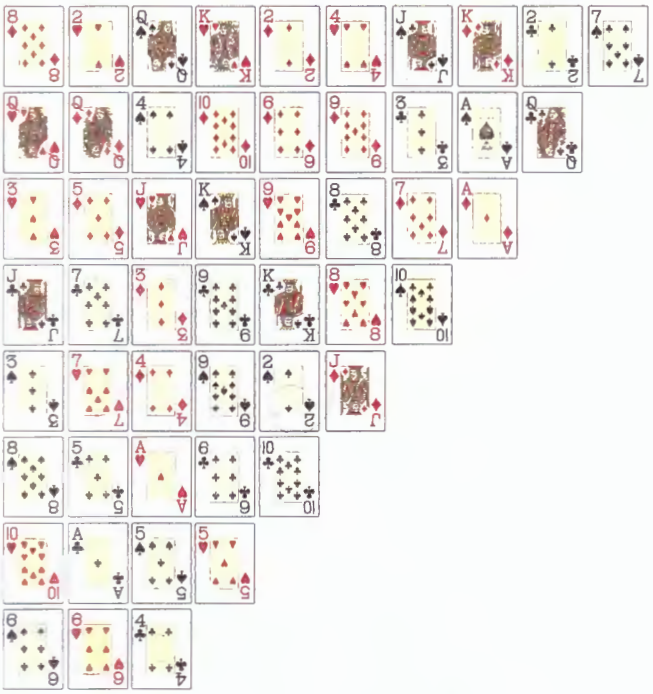


6 Después de sacar todas las cartas del mazo, si no se han podido colocar todas en las pilas de los reyes se recogen los pozos y sin barajar se utilizan como un nuevo mazo.

7 Al jugar las cartas del segundo mazo (proveniente de los pozos anteriores) sólo se dispondrá de un pozo para poner las cartas que no puedan colocarse en el cuadro.

8 Una vez finalizado con éxito, el solitario presenta el aspecto que se ve en la imagen: cuatro palos ordenados del rey al as, formando una cruz.

SOLITARIO DEL CARTABÓN



La resolución de este solitario es complicada y requiere una cuidadosa estrategia para anticipar los resultados de las sucesivas acciones. También se necesita un amplio espacio para extender todas las cartas de la baraja.

Este solitario se juega con todas las cartas a la vista en el cuadro inicial. Las cartas se trasladan a las pilas de los respectivos palos, donde se colocan en orden correlativo desde el as hasta el rey.

La mecánica del juego es muy sencilla. La dificultad del solitario radica en poder liberar las cartas en el orden adecuado para colocarlas en las pilas de los palos, de las que siempre pueden sacarse para volver a usarlas en el cuadro de juego. Después de barajar y cortar el mazo de cartas, se van descubriendo éstas de una en una y se colocan formando una fila de 10 cartas. Hay que colocarlas lo bastante espaciadas para que los movimientos que se hagan con ellas no se vean dificultados por falta de sitio.

Debajo de esta primera fila de diez cartas se coloca, a partir de la izquierda, una segunda fila de nueve cartas. Debajo de esta segunda fila se coloca una tercera fila de ocho cartas, luego una de siete, otra de seis, otra de cinco y finalmente una de cuatro y una de tres. Las cartas siempre formarán columna por la izquierda y un escalón por la derecha.

Baraja: **inglesa**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Dificultad:
♣ ♣ ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos desde los ases hasta los reyes**
Disposición inicial: **un «cartabón» formado por ocho filas escalonadas de cartas: 10 cartas en la primera fila y una carta menos en cada fila sucesiva hasta llegar a la última, formada por 3 cartas**

Las cartas de la derecha de cada una de las ocho filas del cuadro son las cartas libres con las que se puede jugar. Hay dos modos de hacerlo:

- colocar junto a las cartas libres otras cartas correlativas descendentes, alternando el color de los palos;
- mover la carta hacia la pila de su palo (orden correlativo ascendente) o junto a una carta del extremo derecho de una fila (orden correlativo descendente, palos de colores alternos).

Cuando no quedan cartas en una fila se puede colocar en el hueco cualquier carta de la derecha de otra fila.

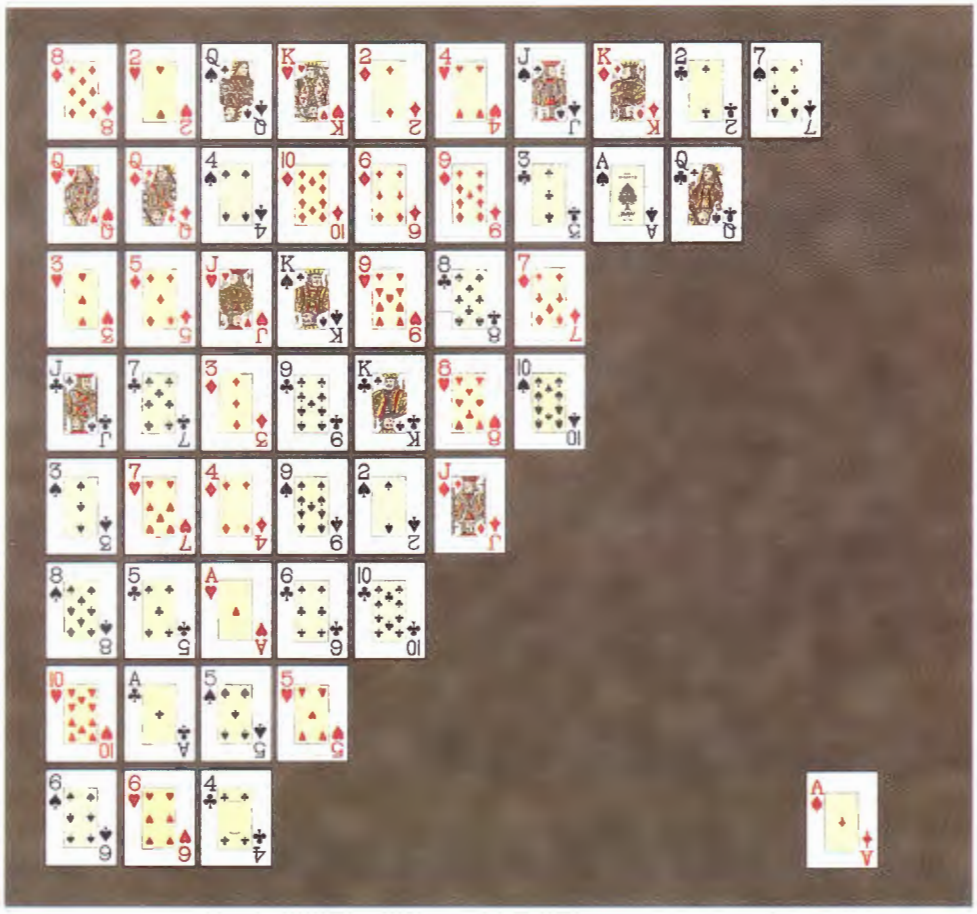
Variantes. Este es un solitario de muy difícil resolución. Para hacerlo un poco más sencillo pueden emplearse las siguientes modificaciones:

- permitir que las cartas que se alinean a la derecha de las filas puedan ser de palos del mismo color o incluso del mismo palo;
- sacar los ases del cuadro inicial y mover las cartas hacia la izquierda para tapar los huecos producidos;
- escalonar las cartas por la derecha y por la izquierda y considerar cartas libres –y por lo tanto jugables– las de los dos extremos de las filas, no sólo las de la derecha.

Puede emplearse una de estas modificaciones o varias de ellas conjuntamente.

DESARROLLO DEL JUEGO

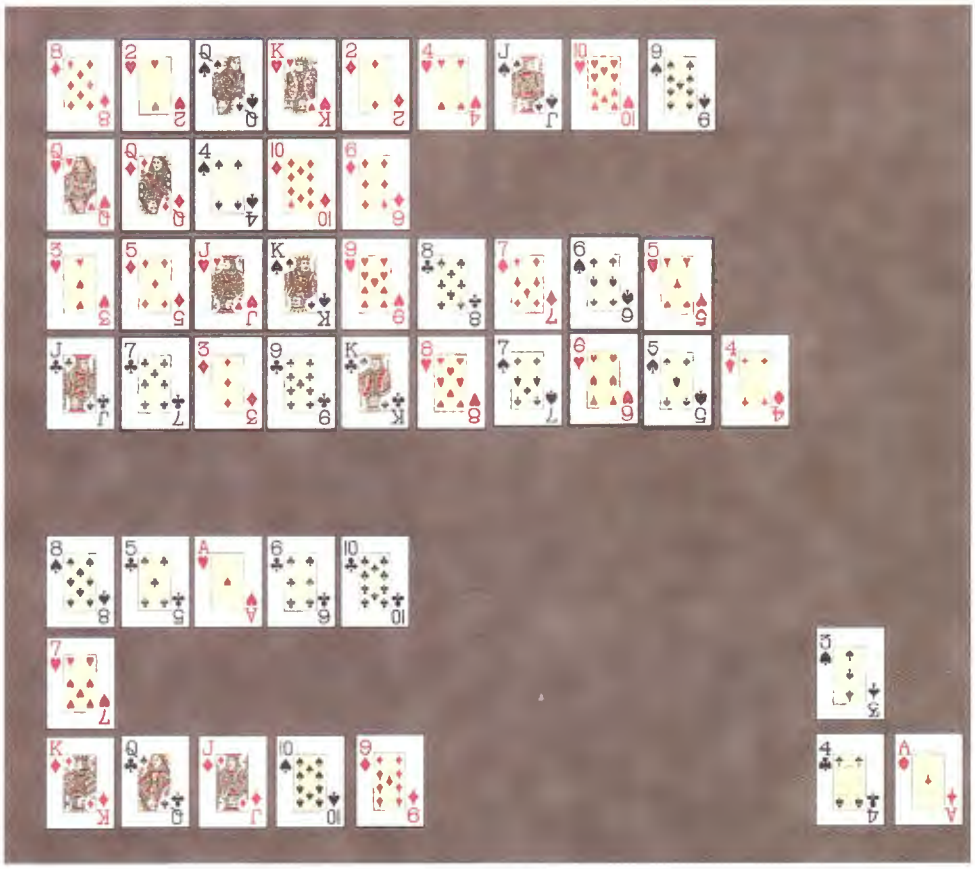
1 Los ases que se encuentran a la derecha de las filas se retiran para iniciar las pilas de los respectivos palos.



2 Antes de empezar a trasladar cartas, hay que estudiar atentamente el cuadro. Por ejemplo, si se mueve la jota de diamantes a la derecha de la reina de tréboles se libera el dos de picas, pero se dificulta la liberación del as de picas. Hay que mover primero la reina a la derecha de un rey rojo o a un hueco de otra fila.

3 Después de mover el dos de tréboles sobre el as, se puede colocar el rey de diamantes en el hueco de la octava fila y colocar cartas a su derecha en orden descente, con los colores de los palos alternados. De este modo se liberan el as de picas y el tres de tréboles.

4 Las cartas se mueven una a una y se liberan para colocarlas en las pilas de sus palos o a la derecha de otras cartas libres (siempre en orden descendente y con el color del palo alternado).

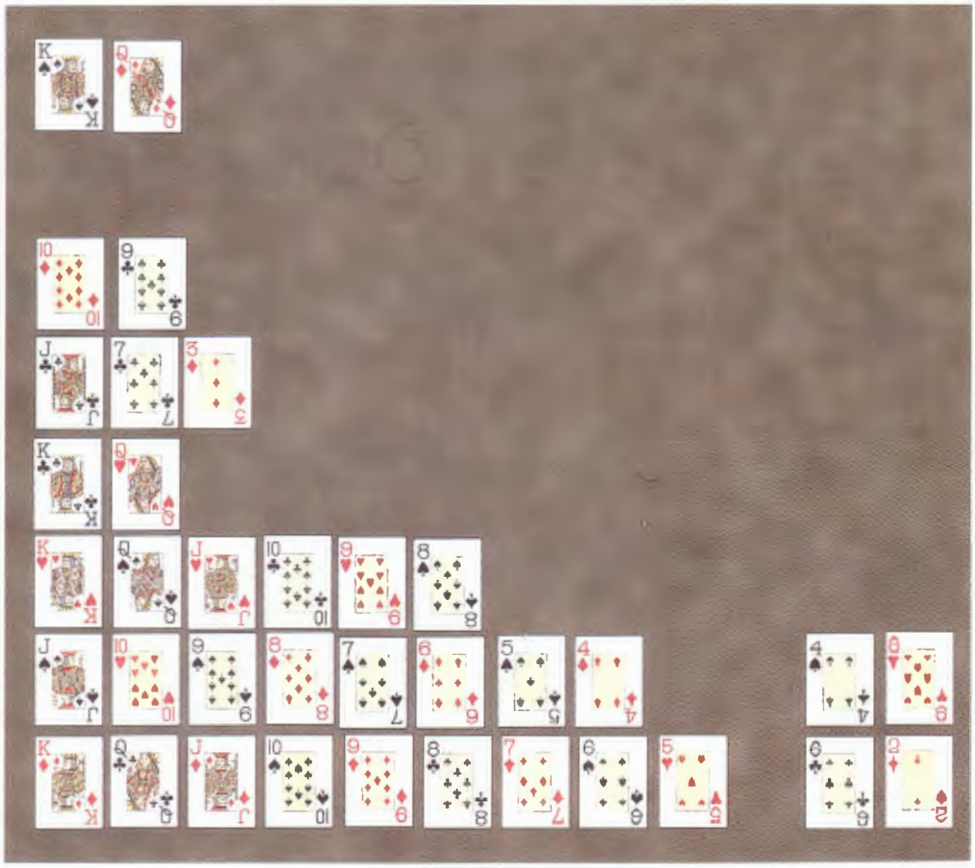


5 Cuando se ha conseguido liberar dos huecos, aumentan mucho las posibilidades de mover las cartas. No hay que olvidar que en este solitario las cartas sólo pueden moverse de una en una, por lo que es necesario realizar muchos pasos intermedios para desplazar varias cartas de una fila a otra.

6 En ciertas ocasiones hay que volver hacia atrás en el juego y recuperar cartas ya colocadas en las pilas de los palos para usarlas como intermedias en la construcción de una fila de cartas consecutivas descendentes.

7 El solitario continúa con la sucesiva liberación de cartas para colocarlas en las pilas de los palo (objetivo final del solitario) o para construir filas de cartas ordenadas correlativamente en orden descendente.

8 Una vez se ha conseguido ordenar las cartas en el cuadro de juego es más fácil retirarlas hacia las pilas de los respectivos palos y conseguir resolver el solitario.



9 El aspecto final del solitario debe ser este. Sólo quedan las cuatro pilas de cartas, cada una correspondiente a uno de los cuatro palos de la baraja, culminadas con los respectivos reyes.

SOLITARIO DE LA CARTA CUBIERTA Y LA CARTA DESCUBIERTA

El nombre de este solitario hace referencia a su disposición inicial, ya que el juego comienza con la mitad de las cartas cubiertas y la otra mitad descubiertas.

Baraja: **española**

Nº de naipes: **40**

Duración de la partida: **15 minutos**

Estrategia: **no**

Dificultad: ♣

Objetivo: **apilar las cartas por palos desde los ases hasta los reyes**

Disposición inicial: **veinte montones de dos cartas cada uno con la superior descubierta**

Después de barajar y cortar, se distribuyen las 40 cartas de la baraja en veinte montones de dos cartas cada uno. La inferior se coloca boca abajo (carta cubierta, aunque también puede colocarse boca arriba ya que queda cubierta por otra carta) y la superior boca arriba.

El objeto del solitario es formar las cuatro pilas de las diez cartas de cada palo, en orden ascendente desde los ases hasta los respectivos reyes.

En este solitario son cartas libres, y por tanto jugables, las cartas superiores de cada montón, es decir, las que no tienen ninguna otra carta encima.

Las cartas de los veinte montones pueden jugarse sobre las pilas de sus palos si son correlativas ascendentes o bien sobre otras cartas descubiertas del cuadro de juego siempre que sean correlativas descendentes y del mismo palo.

Cuando se retira la carta superior de un montón puede descubrirse y jugarse la inferior. Si las dos cartas se colocan boca arriba, al retirar la superior queda automáticamente descubierta la inferior.

Después de haber preparado el solitario sobre la mesa de juego se inicia éste separando los ases que aparezcan descubiertos en los montones. A continuación se mueve sobre ellos todas las cartas consecutivas que sea posible y se van descubriendo las inferiores que van quedando libres.

Tras mover todas las cartas posibles sobre los ases, se combinan entre sí las del cuadro de acuerdo con las normas establecidas. Los huecos que queden libres no pueden ser ocupados por carta alguna.

Puede observarse que este solitario se pierde si bajo un rey queda una carta del mismo palo, ya que esto hace imposible mover el rey y por tanto culminar el juego.

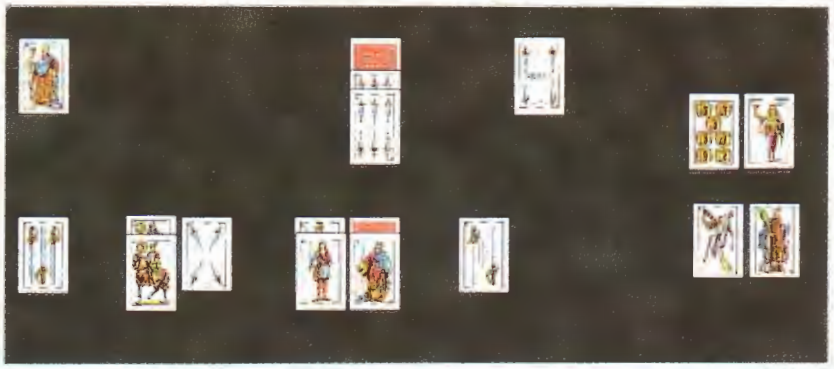
1 Se inicia el solitario separando los ases para empezar las pilas de los respectivos palos. Sobre ellos se colocan las cartas descubiertas que sean consecutivas.
A continuación se descubren las cartas inferiores que han quedado libres.

2 Las cartas del cuadro que son consecutivas descendentes y del mismo palo que otras del cuadro se colocan sobre éstas, a fin de liberar las cartas inferiores de los montones. Los huecos que quedan vacíos no pueden ser ocupados por otras cartas.

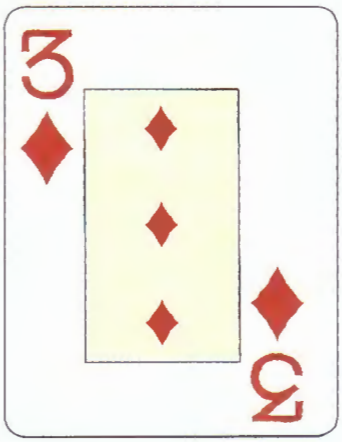
3 Se trasladan a las pilas de los palos todas las cartas posibles. También se mueven a otros montones todas las cartas superiores que sean consecutivas descendentes respecto a otras cartas descubiertas de los montones.

4 A continuación se descubren las cartas inferiores que han ido quedando liberadas de las cartas que tenían sobre ellas.

5 Se da la vuelta a las cartas que han quedado libres y se trasladan sobre las pilas de los palos o se colocan otras cartas del cuadro sobre ellas.



SOLITARIO DESPLEGADO



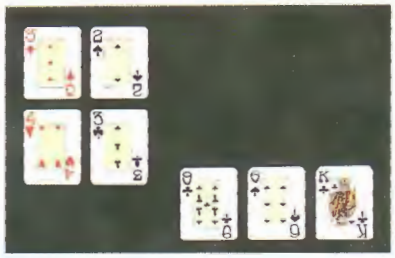
Este solitario se aparta completamente de lo que suele ser habitual en la realización de los solitarios, es decir, formar un cuadro inicial y apilar las cartas por palos o en una figura determinada. Aquí, en cambio, se decubre una carta y a partir de ésta se extienden las dos barajas sobre la mesa.

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **104**
Pozo: **sí**
Duración de la partida: **25 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣♣
Objetivo: **extender las cartas ordenadas a partir de la inicial en un cuadro de 13 columnas de 8 cartas cada una**
Disposición inicial: **una carta**

Después de barajar bien las 104 cartas, se corta el mazo y se descubre la primera carta, que se coloca en la esquina superior izquierda de la mesa de juego para iniciar con ella el despliegue de las dos barajas.
Las demás cartas del mazo habrán de colocarse ordenadamente a partir de esta carta.
Las cartas se colocarán a la derecha o debajo de una carta ya colocada que sea correlativa, sin importar el palo. Para poder colocar una carta a la derecha de otra deberá ser correlativa inferior; para colocarla debajo de otra deberá ser correlativa superior. De este modo, las cartas aparecerán correlativas tanto en las filas (orden descendente) como en las columnas (orden ascendente). En el orden descendente, después del as se coloca un rey; inversamente, al colocarlas en orden ascendente, después del rey se coloca un as y luego sigue el dos.
Las cartas que se descubren del mazo y no pueden ser utilizadas inmediatamente en el cuadro por no ser consecutivas respecto a algunas de las colocadas, se colocan en uno de los tres pozos que pueden utilizarse en este solitario. Si al terminar el mazo aún quedan cartas en los pozos por no haberse podido colocar en el cuadro, se montan los pozos uno sobre otro y se les da la vuelta para tener un nuevo mazo. A partir de ese momento puede jugarse de dos modos: o bien se da una sola vuelta más al mazo y se usan tres pozos, o bien se dan dos vueltas al mazo, la primera de ellas con dos pozos y la segunda con sólo uno.

1 Si la carta que se saca del mazo no es correlativa con la carta inicial, se coloca en el pozo.

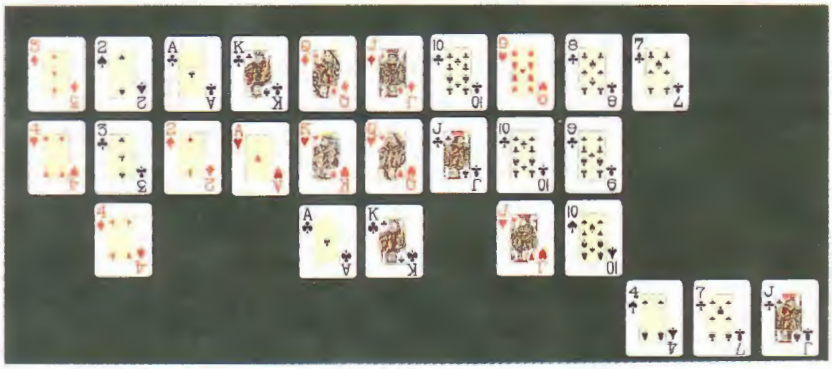
2 Las cartas se colocan en orden descendente hacia la derecha y en orden ascendente hacia abajo.



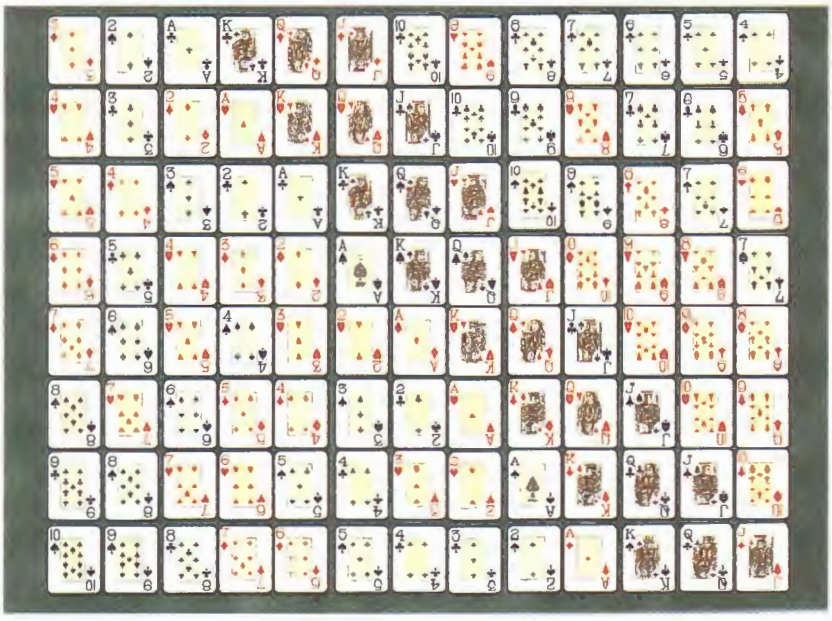
3 Se pueden utilizar hasta tres pozos para poner las cartas del mazo que no pueden usarse en el cuadro.

4 Para colocar una carta en el cuadro tiene que estar ya situada la de la izquierda, que debe ser la consecutiva superior, o la de encima, que es la correlativa de orden inferior.

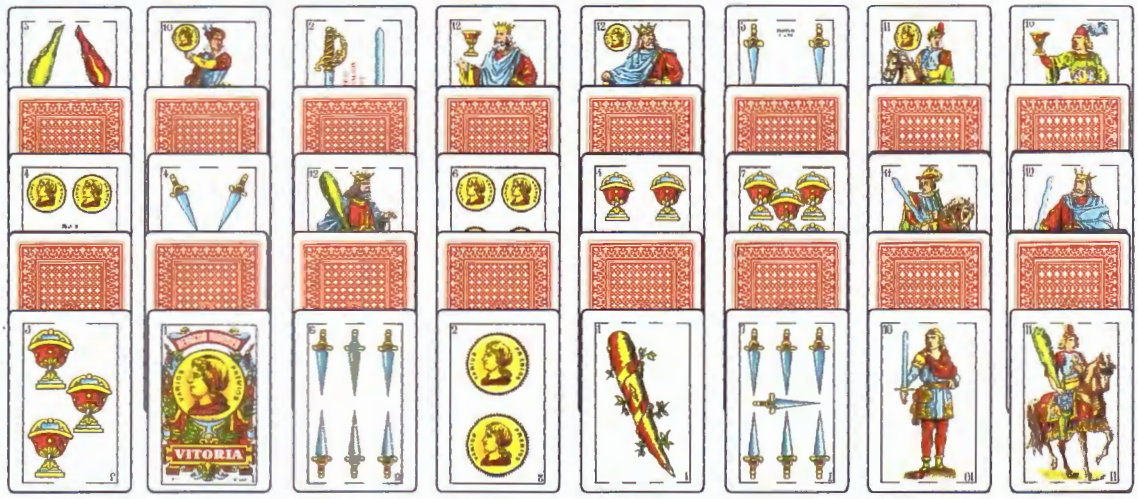
5 Cuando la carta del mazo no puede colocarse en el cuadro surge la única cuestión estratégica que debe ser tenida en cuenta al realizar este solitario: ¿en cuál de los tres pozos hay que colocarla para que no queden bloqueadas las cartas que hay en él?



6 Este solitario no es excesivamente difícil de culminar. Una vez completado deberá aparecer una figura similar a la de la ilustración: ocho filas de trece columnas con las cartas en orden descendente de izquierda a derecha y en orden ascendente de arriba abajo.



SOLITARIO DE LAS OCHO COLUMNAS



Este es un solitario clásico en el que a partir del cuadro inicial, en el que se encuentran las cuarenta cartas de la baraja, hay que ir apilándolas por palos desde el as hasta el rey.

Después de barajar las cartas y cortar el mazo se coloca una primera fila de ocho cartas boca arriba sobre la mesa. Sobre estas cartas se coloca una segunda fila de ocho cartas boca abajo. Sigue otra fila de cartas descubiertas, una cuarta fila nuevamente de cartas cubiertas y, finalmente, las últimas ocho cartas que forman la quinta fila y se colocan boca arriba para culminar el cuadro inicial.

El objetivo del solitario es ordenar las cartas por palos desde el as hasta el rey.

Se consideran cartas libres del cuadro las inferiores de cada columna, es decir, las que no están cubiertas por otras. Estas cartas libres pueden moverse hacia las pilas de los palos si son ases o ya se ha colocado en la respectiva pila la carta anterior del palo, o bien pueden colocarse sobre una carta libre de otra columna que sea de palo distinto.

Si al mover una carta la que queda libre es una carta cubierta se le dará la vuelta para que quede boca arriba y pueda utilizarse.

El solitario se inicia retirando los ases y las cartas siguientes que estén libres. A continuación se procurará ir liberando las otras cartas moviéndolas sobre las de otras columnas que hayan quedado libres. Cuando se ha conseguido retirar las cinco cartas iniciales de una columna, el espacio libre podrá ser ocupado por una carta cualquiera. El solitario se resuelve cuando se ha logrado mover las cuarenta cartas del cuadro sobre las pilas de sus respectivos palos.

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Estrategia: **sí**

Duración de la partida: **15 minutos**

Dificultad: ♣♣

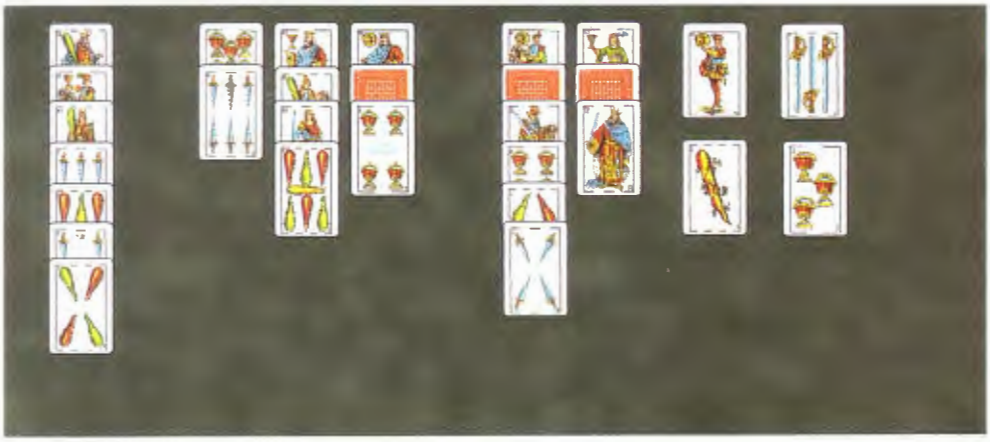
Objetivo: **formar las cuatro pilas de los palos ordenadas desde el as hasta el rey**

Disposición inicial: **cinco filas de ocho cartas, con las cartas de la segunda y la cuarta fila descubiertas**

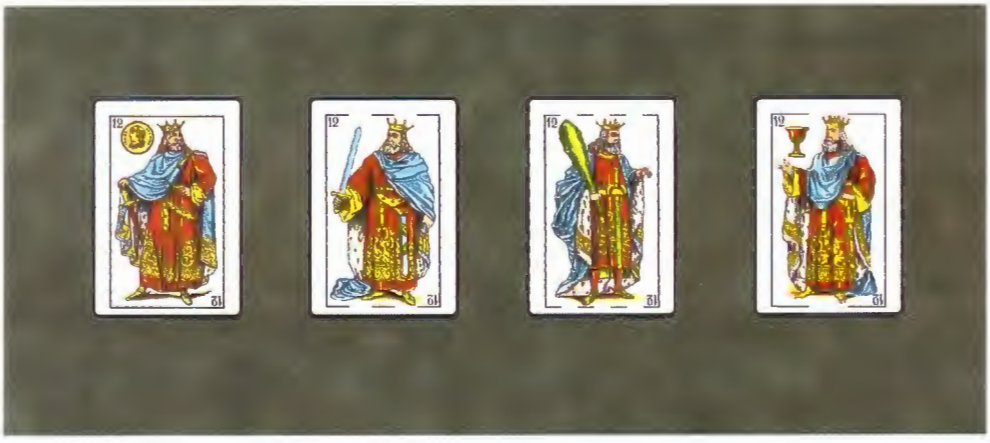
1 Una vez retirados los ases de la última fila, se descubren las cartas tapadas de la fila anterior.

2 Las cartas pueden colocarse sobre las de otras columnas si son correlativas y de distinto palo. La de orden inferior se coloca sobre su inmediata superior.

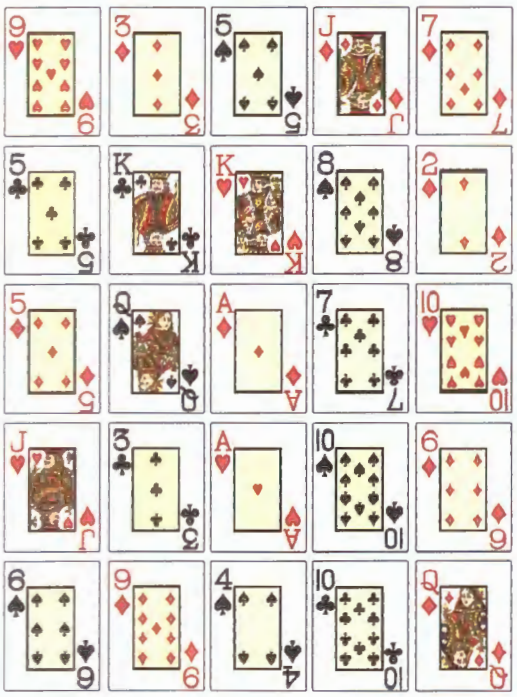
3 El solitario se encuentra ya en una fase muy avanzada. En algunas columnas se han descubierto todas las cartas y los dos huecos permitirán descubrir el resto fácilmente.



4 Una vez finalizado el solitario con éxito, las 40 cartas que en el cuadro inicial estaban distribuidas en 5 columnas se encuentran ahora apiladas por palos y ordenadas del as al rey.



SOLITARIO DEL CASINO



Este solitario pertenece al grupo de aquellos en los que se extienden todas las cartas del mazo, o parte de él, y hay que realizar combinaciones con ellas (color, número, palo, posición...) para tratar de sacarlas en grupos hasta eliminarlas todas.

Después de barajar las cartas y cortar el mazo, se levantan sus cartas empezando por la superior y se colocan las veinticinco primeras, boca arriba, en cinco filas de cinco cartas.

El objeto del solitario es eliminar cartas del cuadro por parejas de igual índice. Para poderlas eliminar las cartas tienen que ser contiguas, horizontal o verticalmente, admitiéndose también las diagonales, es decir, aquellas que son contiguas por las esquinas.

Una vez eliminadas las parejas de cartas iguales contiguas, se cubrirán los huecos que han quedado con las cartas del cuadro. Para ello se desplazarán éstas hacia la izquierda y hacia arriba, hasta que las cartas que no se han podido eliminar queden agrupadas formando un continuo de cartas, con todos los huecos al final del cuadro.

Estos huecos se cubren con las siguientes cartas del mazo, que se colocan descubiertas a continuación de las anteriores hasta formar un nuevo cuadro de veinticinco cartas.

Cuando el cuadro está nuevamente completo se procede a eliminar

Baraja: **inglesa**

Pozo: **no**

Estrategia: **no**

Nº de naipes: **52**

Dificultad: ♣♣

Objetivo: **eliminar las cartas del cuadro por parejas del mismo índice**

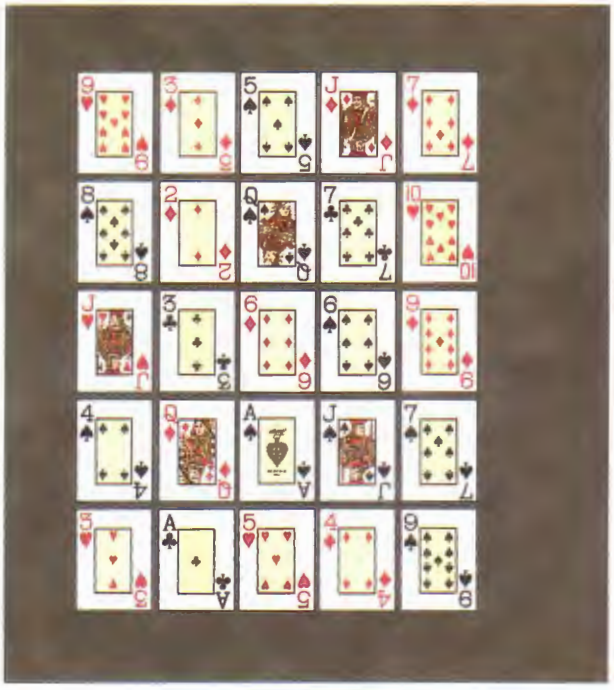
Disposición inicial: **un cuadro de 25 cartas distribuidas en cinco filas y cinco columnas**

las parejas de cartas contiguas iguales de la forma indicada anteriormente.
Las cartas del cuadro que no se pueden eliminar siguen moviéndose hacia la izquierda y hacia arriba para cubrir los huecos. A continuación se vuelve a completar el cuadro, se retiran las cartas iguales continuas, se mueven las cartas restantes, y así sucesivamente, reiterando estos movimientos hasta conseguir eliminar todas las cartas del mazo, con lo que se habrá ganado el solitario, o bien hasta que no se puedan retirar más cartas del cuadro y se hayan colocado todas las del mazo, con lo que se habrá perdido el solitario.

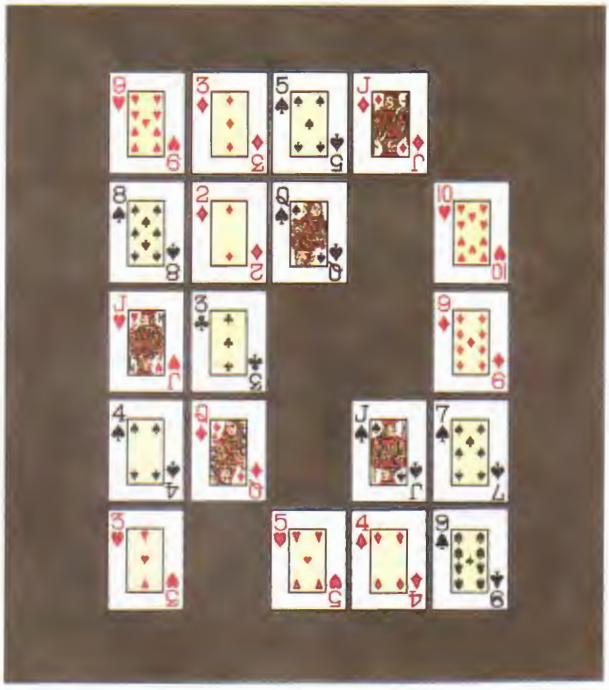
DESARROLLO DEL JUEGO

1 El solitario se inicia retirando los pares de cartas contiguas iguales. Si una carta se puede emparejar con otras dos habrá que elegir una de ellas en función de las posibilidades futuras.

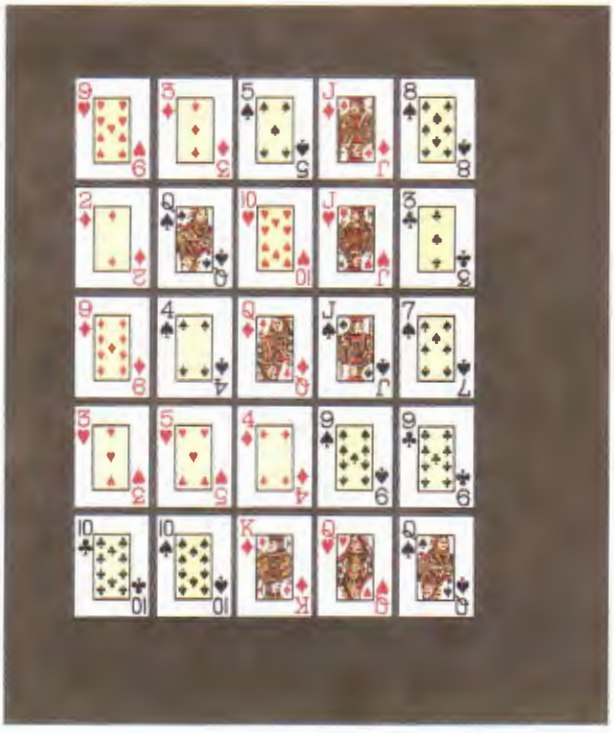
2 Una vez retirados los pares de cartas, se desplazan las restantes hacia la izquierda y hacia arriba, ordenadamente, para dejar todos los huecos al final del cuadro.



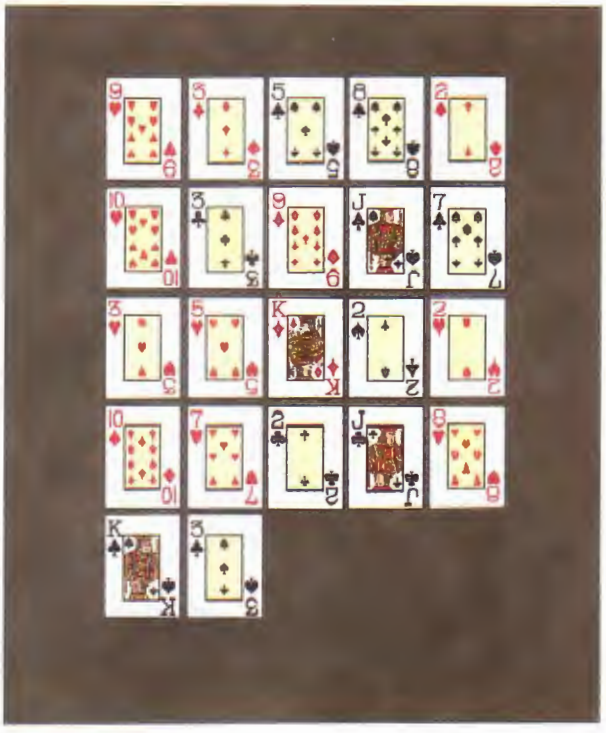
3 Antes de proceder a retirar otros pares de cartas, se completan las 25 cartas del cuadro de juego con nuevas cartas del mazo.



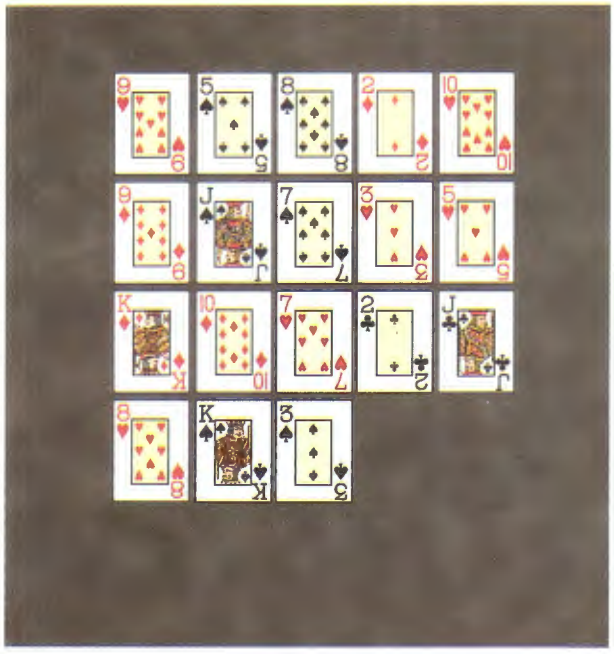
4 Al retirar las cartas iguales adyacentes aparecen diversos huecos que serán cubiertos por las restantes cartas del cuadro.



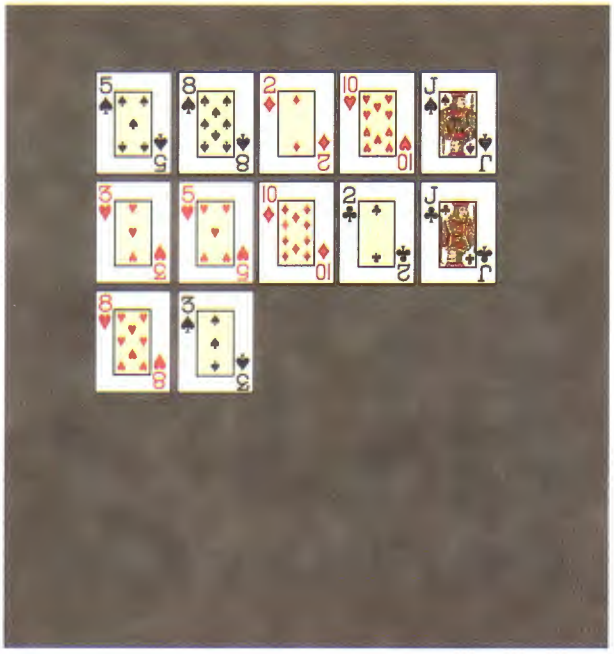
5 Nuevamente es necesario completar las 25 cartas del cuadro para poder retirar cartas, aunque al desplazarlas para cubrir los huecos ya queden juntas algunas cartas iguales.



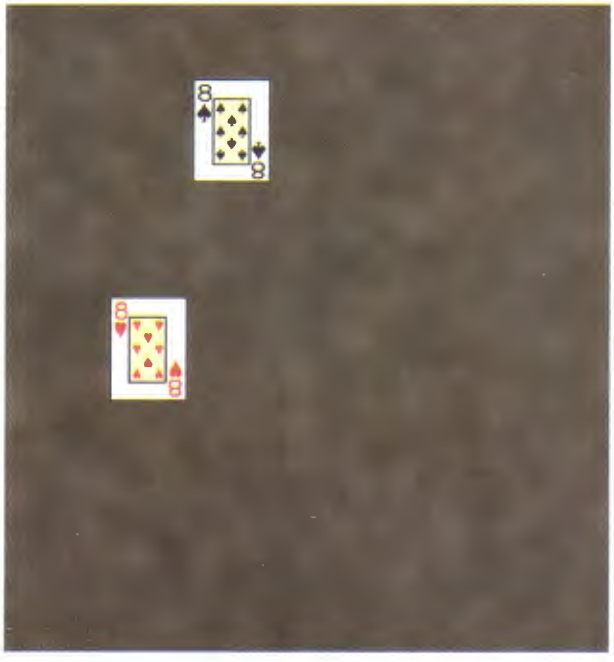
6 Una vez colocadas todas las cartas del mazo sobre el cuadro puede ser que éste quede incompleto. A partir de aquí sólo se retiran las cartas iguales adyacentes y se desplazan las restantes.



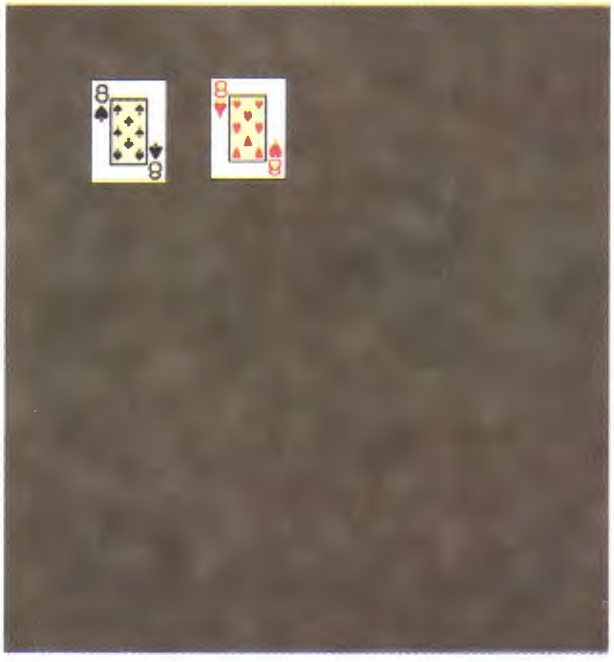
7 Después de retirar los pares de cartas iguales y desplazar el resto, quedan tocándose por alguno de los lados o por las esquinas otras cartas iguales que pueden retirarse.



8 Al final de este solitario se llega a una posición similar a la que se muestra en la figura: todas o casi todas las cartas iguales se encuentran en disposición de ser retiradas por parejas.



9 Si sólo quedan dos cartas, es obvio que formarán pareja y podrán ser retiradas al desplazarlas para cubrir los huecos dejados por las cartas eliminadas en las fases anteriores del juego.



10 Esta es la posición final de las cartas en este solitario. Con la retirada de la última pareja se resuelve este juego de mecánica sencilla y en el que la fortuna interviene de forma decisiva.

SOLITARIO POR UNA MÁS, POR UNA MENOS, POR IGUALES O POR EL MISMO

Este sencillo solitario pertenece al grupo de juegos en los que se van descubriendo cartas del mazo y se retiran cuando cumplen alguna relación entre ellas.

Después de barajar bien las cartas, se corta el mazo y se descubre la primera carta que se coloca sobre la mesa para iniciar el solitario. A continuación se van descubriendo las siguientes cartas del mazo, que se colocan a la derecha de la anterior.

Cuando las dos últimas cartas que se han colocado son del mismo palo, del mismo número («por iguales»), correlativas ascendentes («por una más») o descendentes («por una menos») se retiran.

Sale el solitario cuando se han conseguido retirar las cuarenta cartas de la baraja en parejas formadas del modo indicado.

Variante. El solitario puede jugarse de otro modo, aunque con las mismas condiciones indicadas. En lugar de retirar las dos cartas cuando se verifica una de las condiciones, se descubre una carta: si la segunda es del mismo número, del mismo palo o correlativa se superpone sobre la anterior; en caso contrario, se coloca en un pozo del que siempre podrá utilizarse la superior. Se siguen descubriendo cartas del mazo, que se superponen sobre las anteriores si se cumplen

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Estrategia: **no**

Duración de la partida: **10 minutos**

Dificultad: ♣

Objetivo: **retirar las cartas del mazo de dos en dos si son del mismo palo, de la misma numeración o correlativas ascendentes o descendentes**

Disposición inicial: **una carta**

las condiciones indicadas o se colocan en el pozo en caso contrario. Sale el solitario si se consiguen superponer todas las cartas de la baraja. También puede jugarse dando tantas vueltas al pozo como sea necesario hasta haberlas superpuesto todas.

DESARROLLO DEL JUEGO

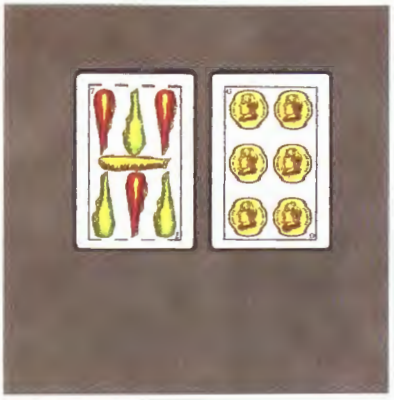
1 Como la segunda carta es un caballo, se retiran las dos por ser consecutivas.

2 La misma situación se da con las dos cartas siguientes.

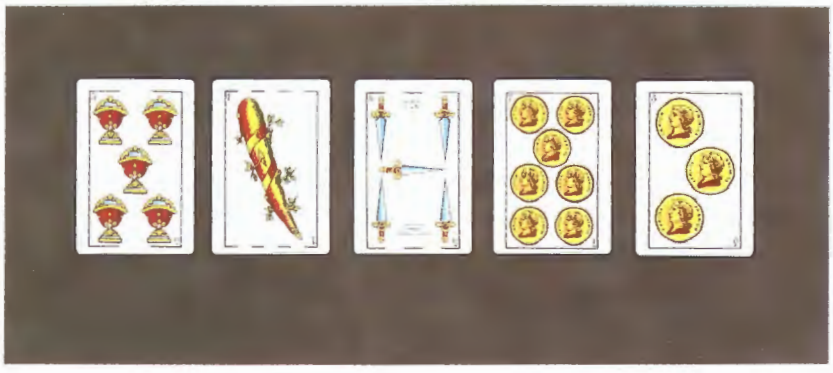
3 Nuevamente se retiran dos cartas por una más o una menos.

4 Los dos doses se retiran por ser iguales.

5 Los dos reyes se retiran por la misma causa.

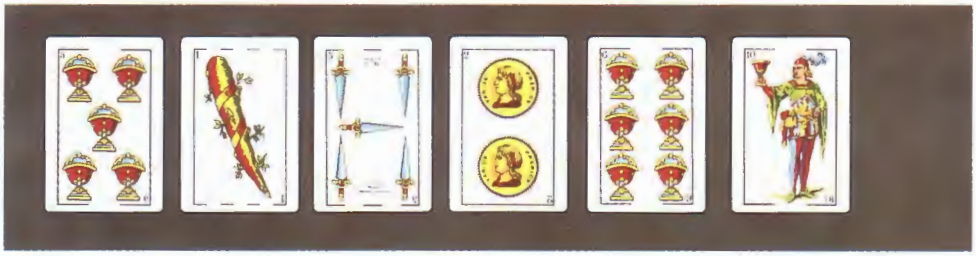


6 Seis y siete son una más o una menos.

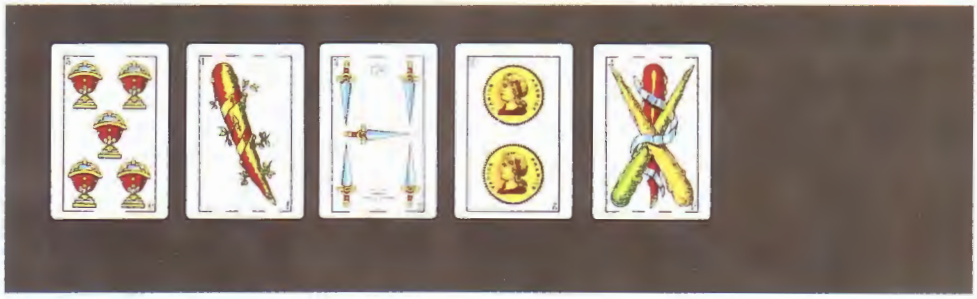


7 A veces se forma una hilera más larga hasta que una pareja de cartas cumple alguna de las condiciones para retirarse, como el tres y el siete de oros, que se apartan por ser del mismo palo.

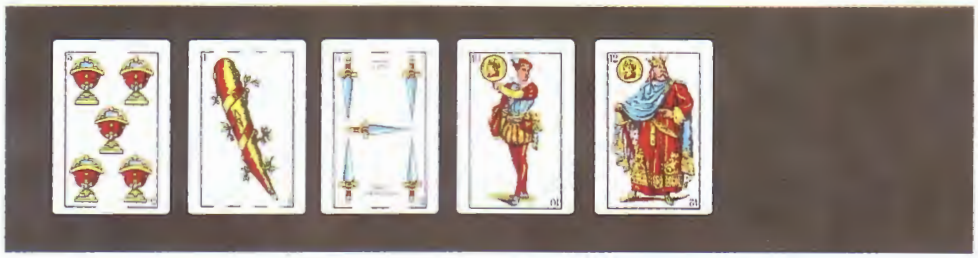
SOLITARIO POR UNA MÁS, POR UNA MENOS...



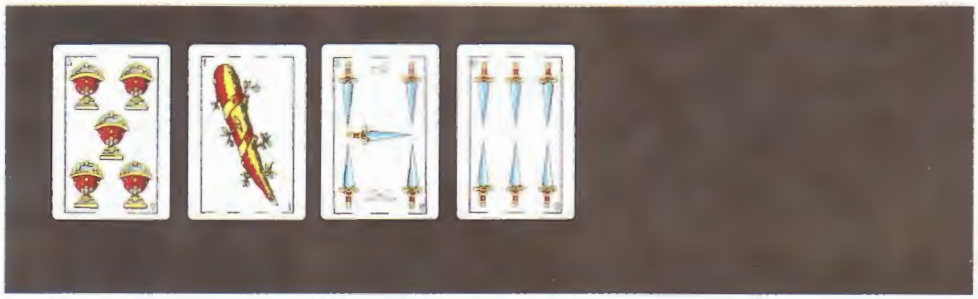
8 Las dos cartas de la derecha (sota y seis de copas) se retiran por ser del mismo palo.



9 El dos y el tres de bastos se retiran de la fila por ser de índices correlativos (una más o una menos).



10 Las dos figuras (rey y sota) son de igual palo, por lo cual se retiran.



11 El cinco y el seis de espadas se pueden retirar por ser correlativos y además del mismo palo.

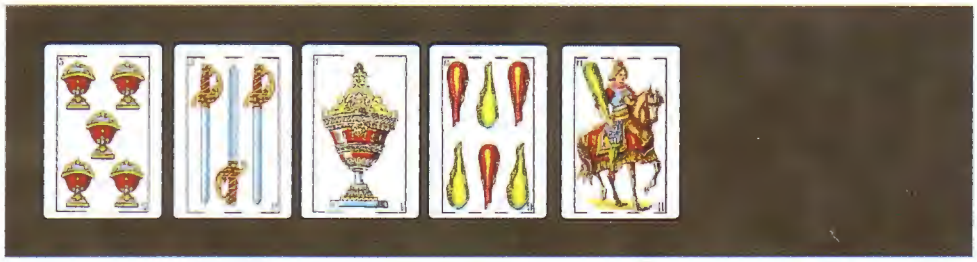
12 As y cuatro de bastos también se retiran por coincidir en el palo.

13 Ahora se ha formado una larga fila hasta llegar a las dos figuras que se retiran por ser correlativas.

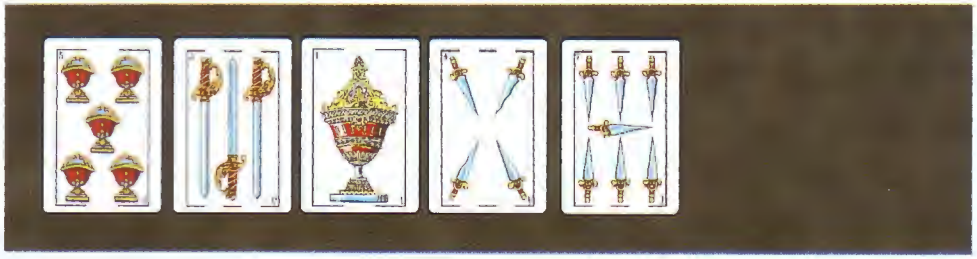
14 El as y el dos que se encuentran en el extremo de la fila se retiran por ser de número correlativo.

15 El caballo y el as son del mismo palo. Se unen al montón de las retiradas.

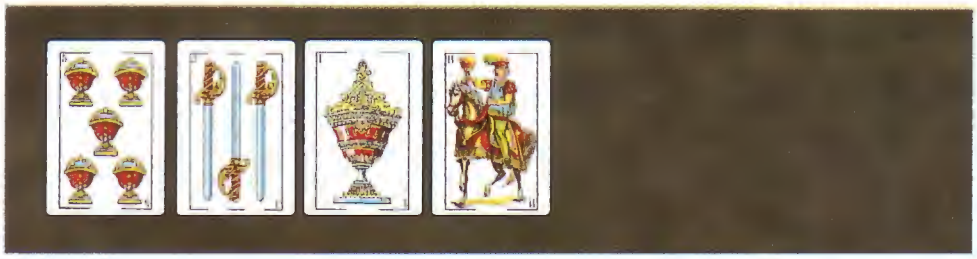
16 También el caballo y el seis de la derecha pertenecen al mismo palo, por lo cual se retiran.

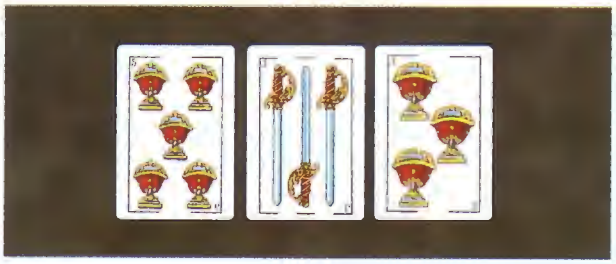


17 El cuatro y el siete de espadas se retiran del cuadro de juego, por ser del mismo palo.

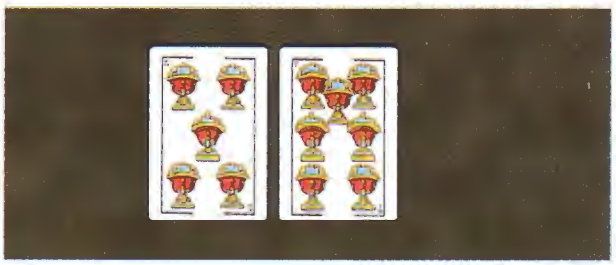


18 El as de copas y el caballo del mismo palo también se retiran.



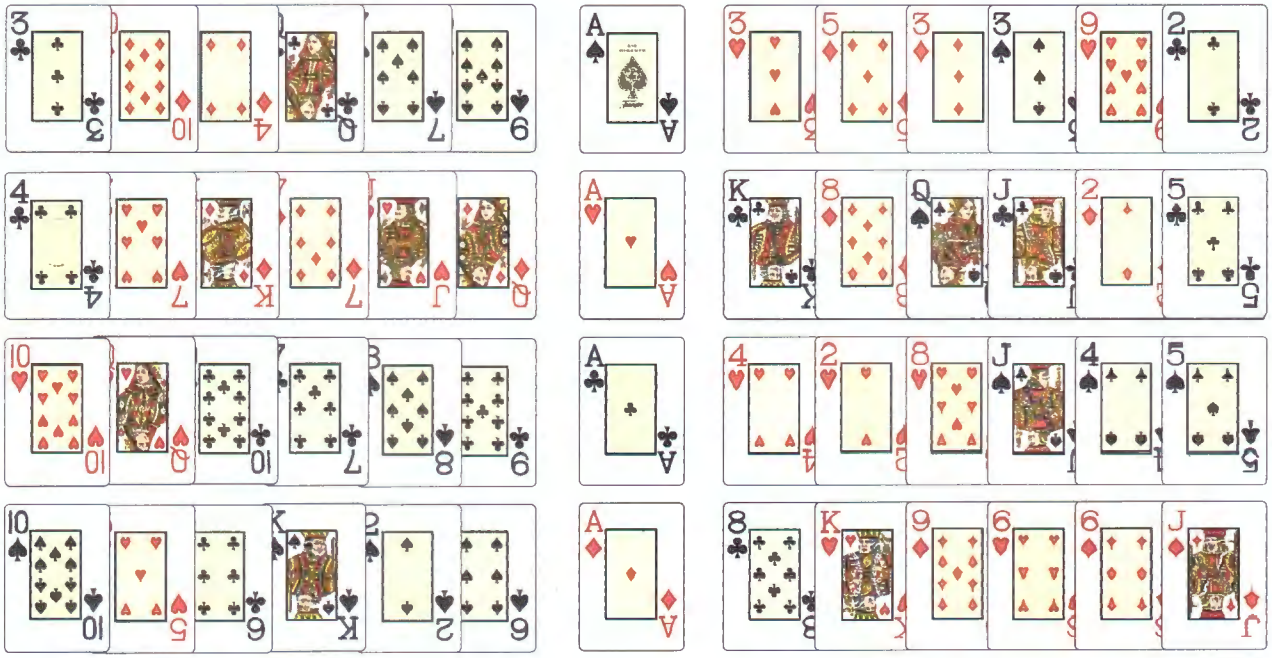


19 Los dos treses se retiran por ser del mismo índice, es decir, por iguales.



20 Sólo quedan las dos cartas finales, que se retiran por ser del mismo palo.

SOLITARIO DEL CASTILLO SITIADO



En este solitario es necesario extender todas las cartas sobre la mesa. Una vez formado el cuadro inicial de juego se irán moviendo y separando las cartas de acuerdo con las reglas hasta completar el solitario.

Antes de comenzar la preparación del cuadro inicial se retiran los ases del mazo y se colocan en el centro de la mesa de juego. Estos ases constituyen las bases sobre las que hay que apilar ordenadamente el resto de cartas de cada palo, desde el dos hasta el rey.
A continuación se colocan cuatro cartas en columna a la izquierda de los ases y otras cuatro a la derecha. Sobre cada una de estas ocho cartas se colocará otra carta ligeramente desplazada hacia el exterior (es decir, las de la izquierda de los ases se desplazarán hacia la izquierda y las de la derecha, hacia la derecha). De esta forma se puede observar en todo momento la totalidad de las cartas que hay en el cuadro de juego. Se seguirán colocando cartas siguiendo las columnas, primero a la izquierda, luego a la derecha, hasta haber colocado las 48 cartas del mazo a ambos lados de los ases centrales en ocho hileras de seis cartas cada una, for-

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **20 minutos**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos, desde los ases iniciales hasta los reyes**
Disposición inicial: **cuatro ases en columna en el centro de la mesa y ocho hileras de seis cartas semisuperpuestas colocadas a derecha e izquierda de los ases**

madas por cartas ligeramente desplazadas.

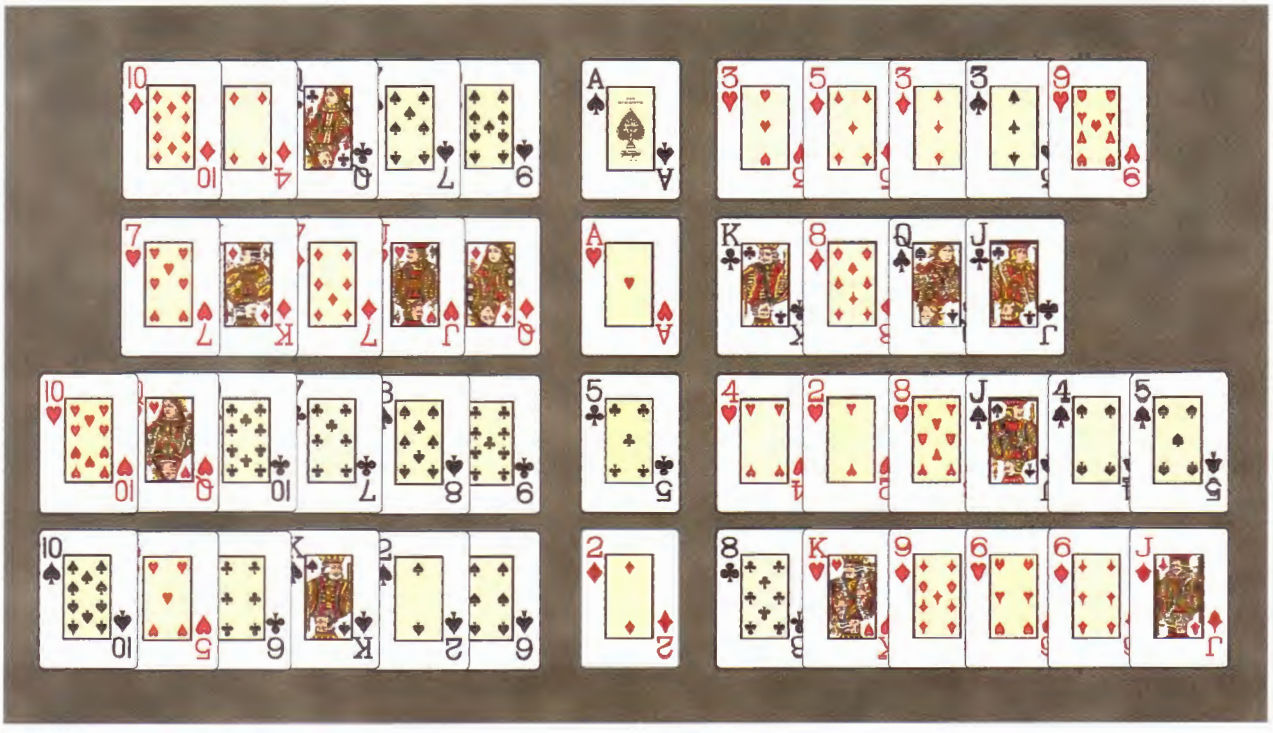
Se consideran cartas libres las de los extremos de cada una de las hileras que no están debajo de ninguna otra carta.

Una vez preparado el cuadro de juego, hay que tratar de liberar las cartas de los palos ordenadamente, de modo que se puedan ir colocando sobre las cartas base centrales en las pilas de sus respectivos palos, respetando el orden correlativo, de menor a mayor. Para ello, las cartas libres de cualquier fila se podrán colocar sobre otras cartas libres de otra fila siempre que sean correlativas descendentes, sin que importe el palo, es decir, cualquier carta –excepto el rey, obviamente– puede colocarse sobre cualquiera de las otras cartas inmediatamente superiores. Si al mover todas las cartas de una hilera, bien sobre las pilas de los palos, bien sobre otras cartas libres, queda despejado un hueco a derecha o izquierda de las pilas centrales, podrá ser ocupado por cualquier carta que haya quedado libre.

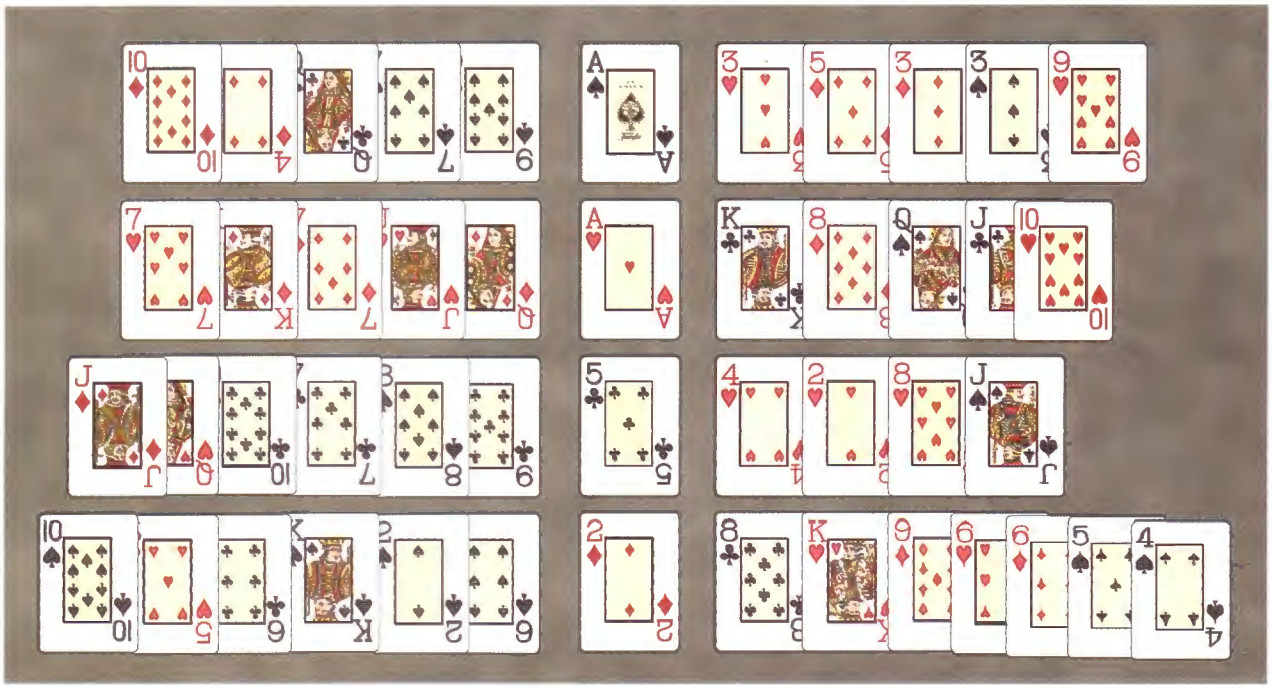
Sale el solitario cuando se consigue ordenar todas las cartas por palos sobre los respectivos ases.

Este solitario es muy difícil y su resolución depende en gran manera de que las cartas queden colocadas adecuadamente en el cuadro inicial. Por ello, es corriente que cuando ya no se puede mover ninguna carta libre de las hileras, se tomen todas las cartas que no están sobre sus pilas, se barajen y se vuelvan a colocar en columnas de cuatro cartas, alternativamente, a izquierda y derecha de las pilas de los palos, para proseguir con la resolución del solitario. Las nuevas hileras no serán todas del mismo número de cartas, pero esto no tiene importancia. El reinicio puede hacerse varias veces; cada jugador fija sus propios límites de acuerdo con sus preferencias, desde reiniciar el juego una sola vez a hacerlo tantas como sea necesario para completar el solitario.

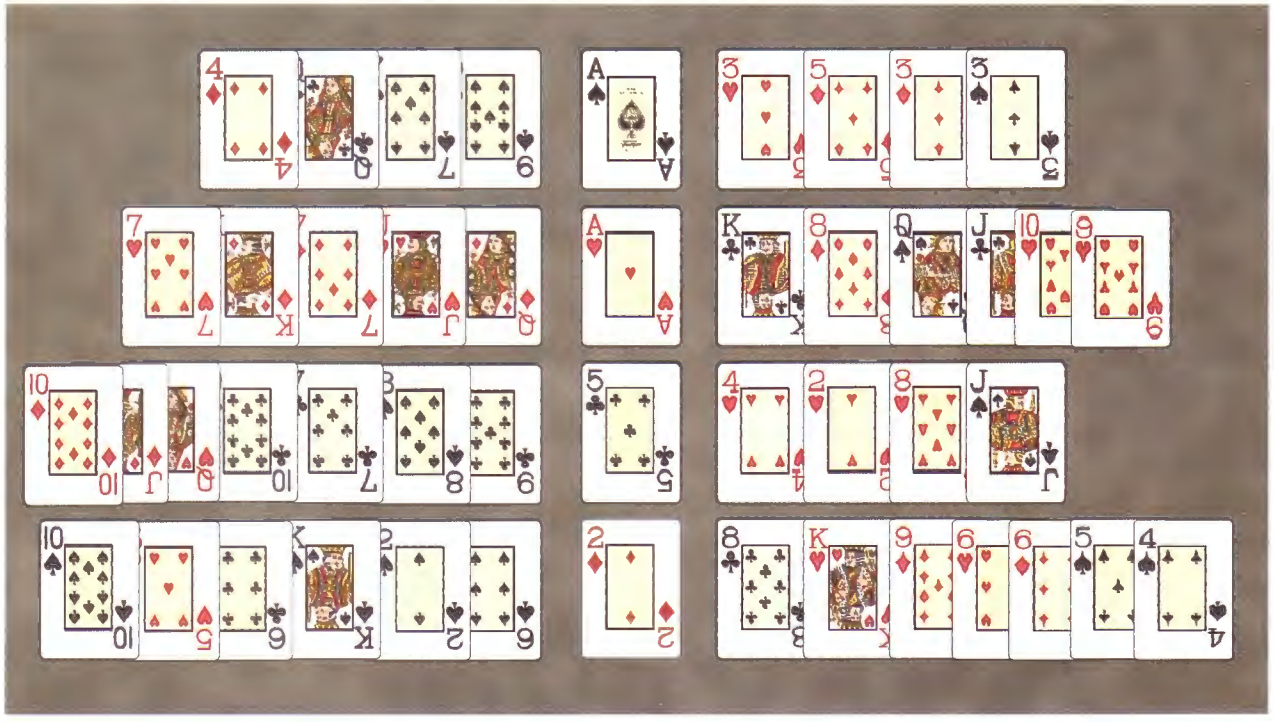
DESARROLLO DEL JUEGO



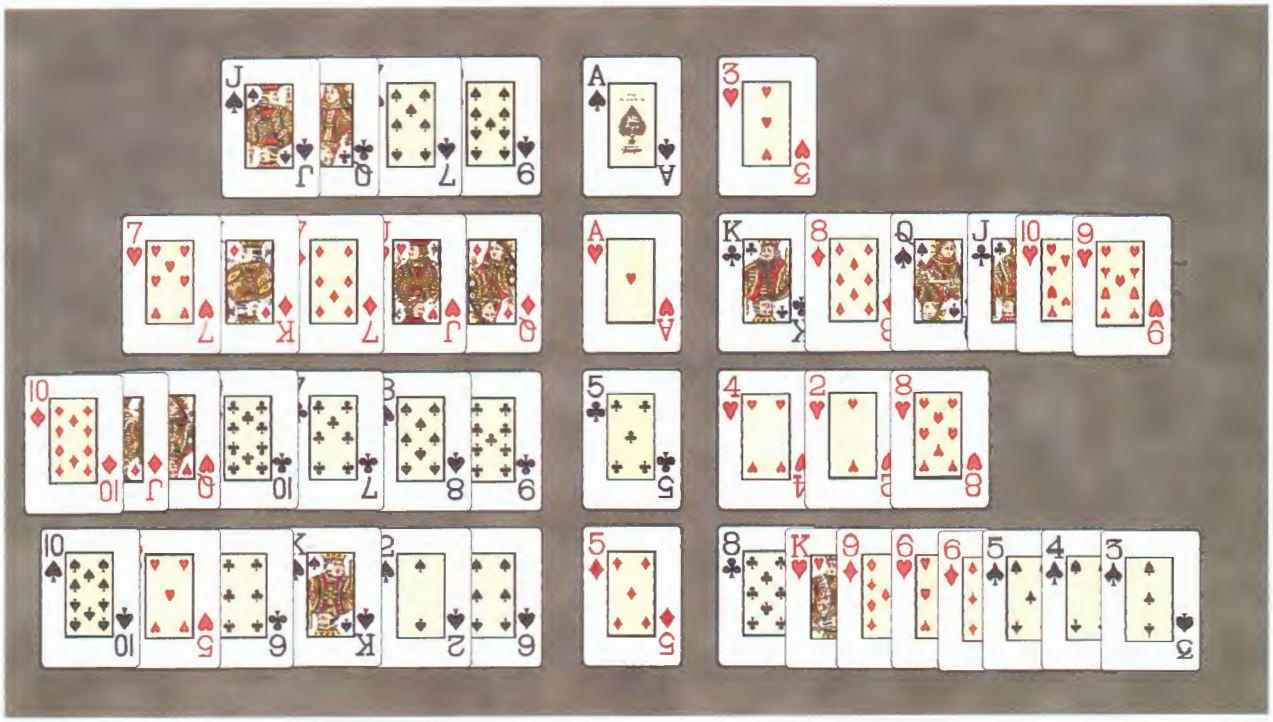
1 Los primeros movimientos del solitario se realizan para colocar cartas libres en las pilas de los palos (tréboles y diamantes). Sin embargo, aparte de los doses, no hay que precipitarse en el momento de trasladar cartas a las pilas de los palos, ya que puede perderse la ocasión de mover otras cartas importantes del cuadro.



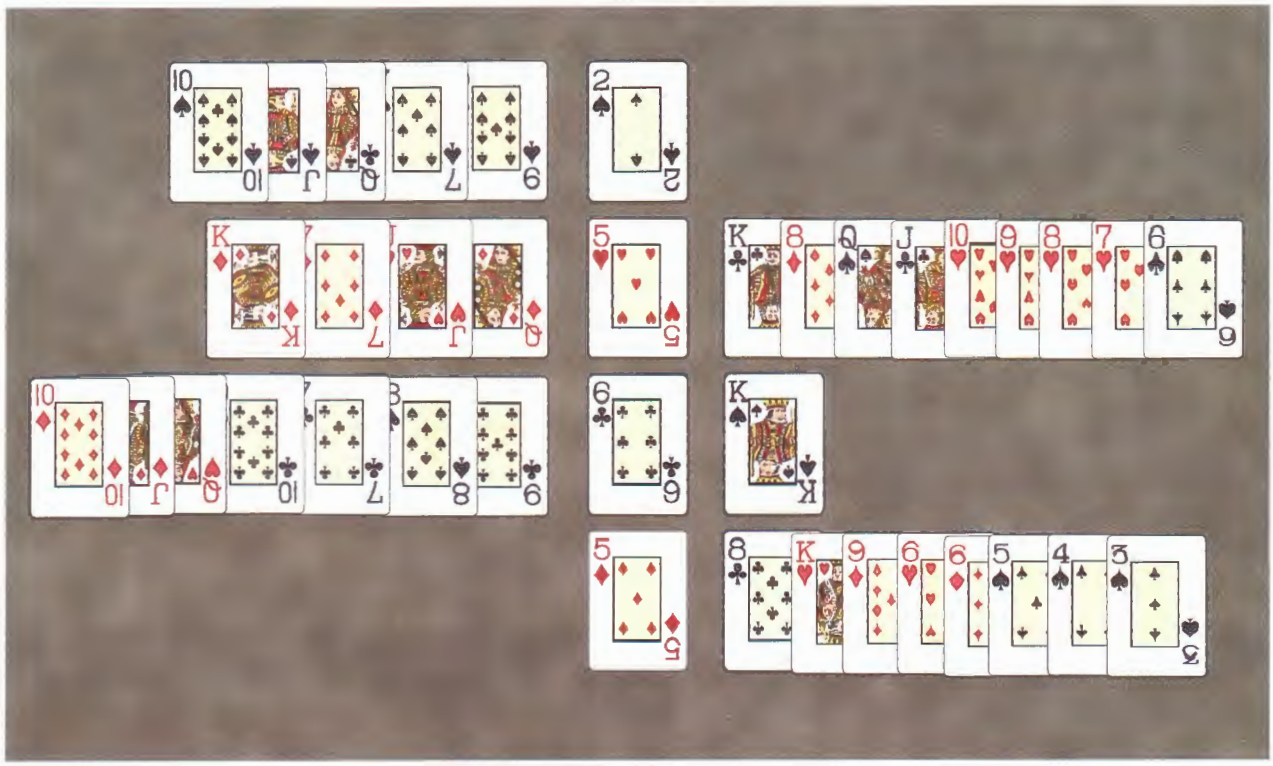
2 En este solitario se presenta en ocasiones la disyuntiva de poder mover diversas cartas del mismo índice, como sucede aquí con los dieces. Entonces habrá que considerar las diversas alternativas a que da lugar el mover cada una de estas posibles cartas iguales, como si se tratara de una partida de ajedrez.



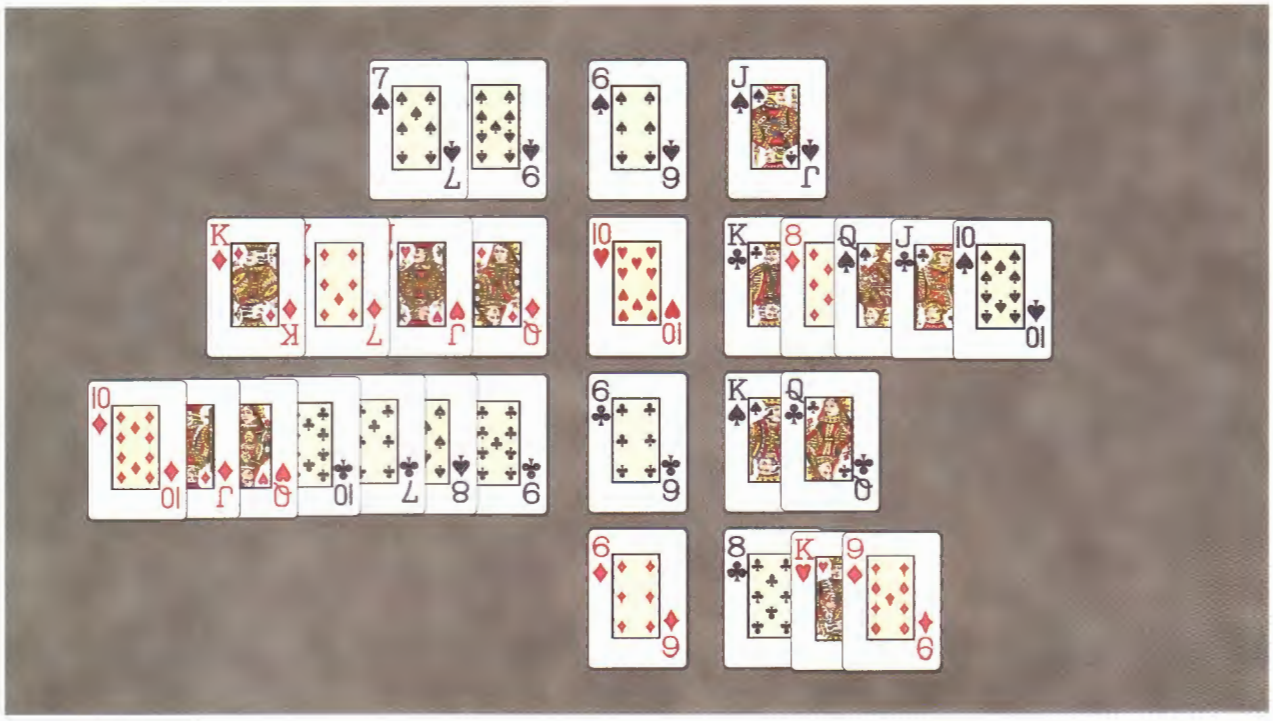
3 También hay que tener en cuenta que, para la resolución de este solitario, no siempre hay que tomar el camino más directo, como sería tratar de liberar primero las cartas bajas, sino que en muchas ocasiones es más conveniente construir hileras ordenadas de cartas que posteriormente puedan moverse fácilmente.



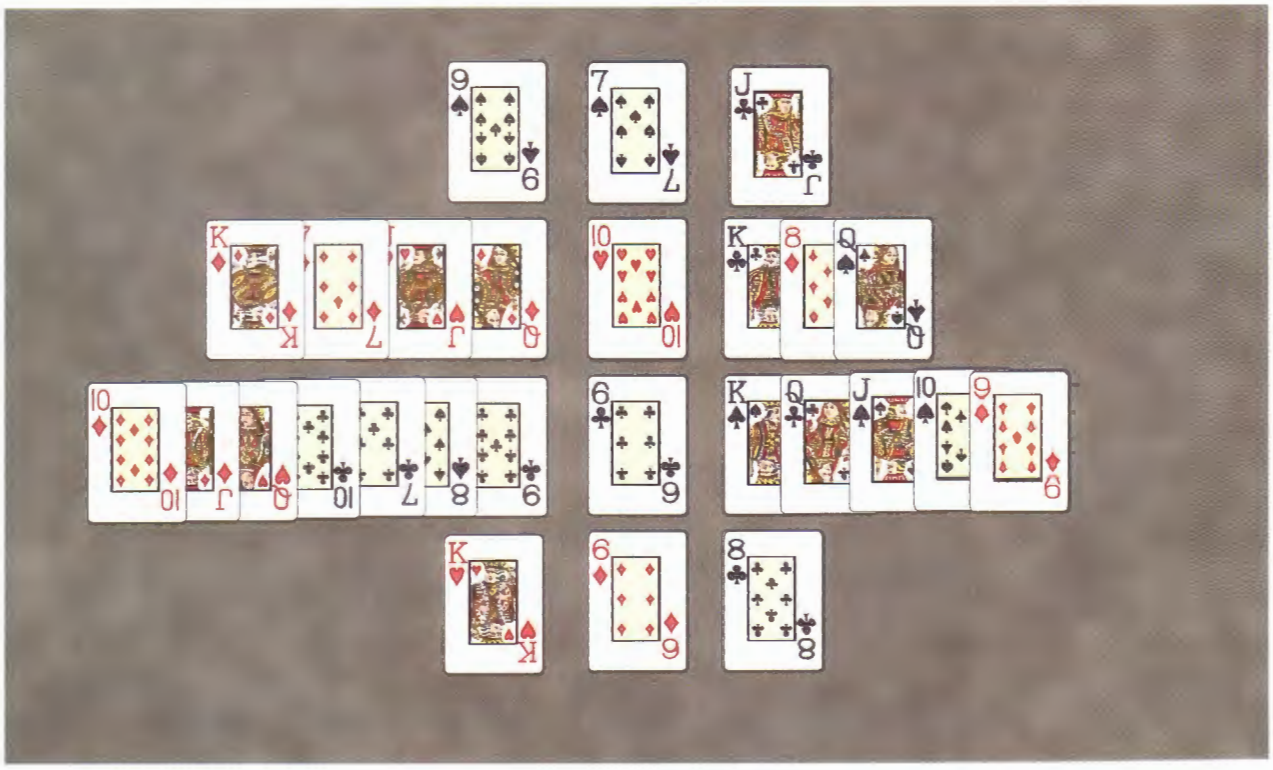
4 Después de colocar otras cartas libres de diamantes en su pila y de combinar varias de las cartas libres del cuadro, se llega a la posición de la figura. Puede observarse que, tras mover el ocho de corazones sobre el nueve del mismo palo, se podrán apilar más corazones y quedarán dos hileras libres que pueden ser ocupadas por reyes.



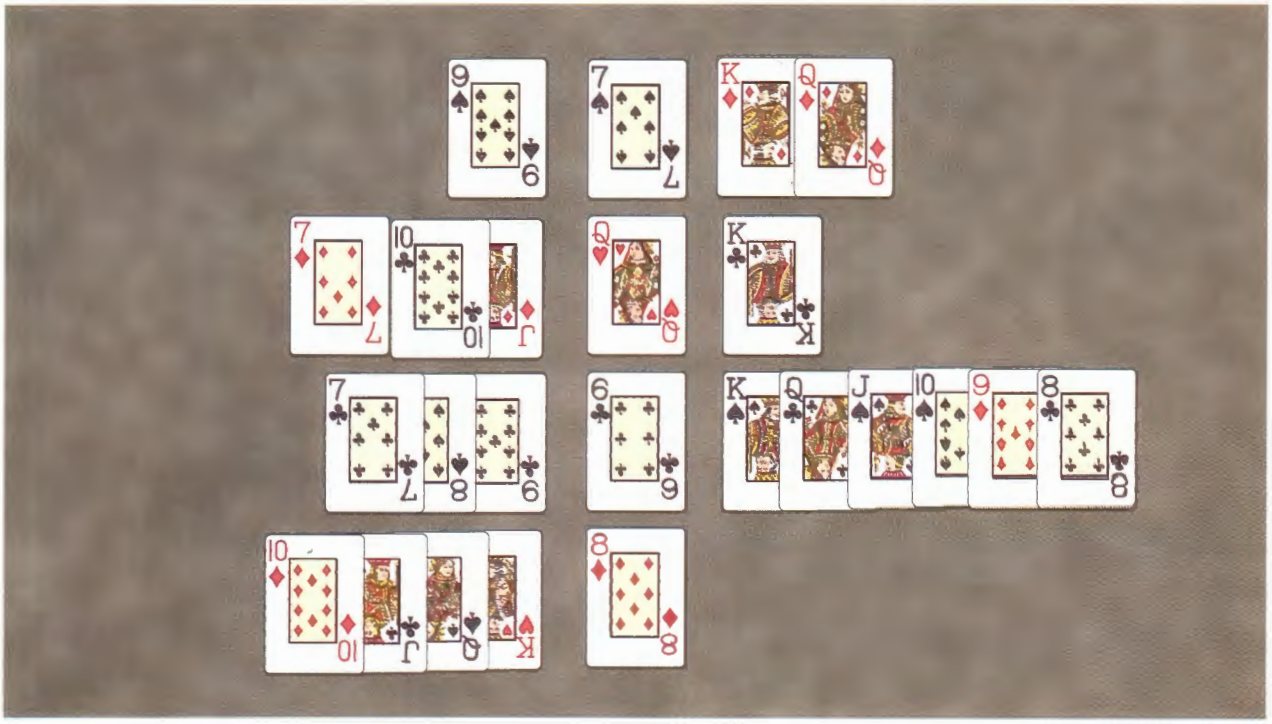
5 En esta posición el solitario está ya prácticamente resuelto ya que, con dos huecos y las hileras tan ordenadas, es difícil no poder solucionarlo.



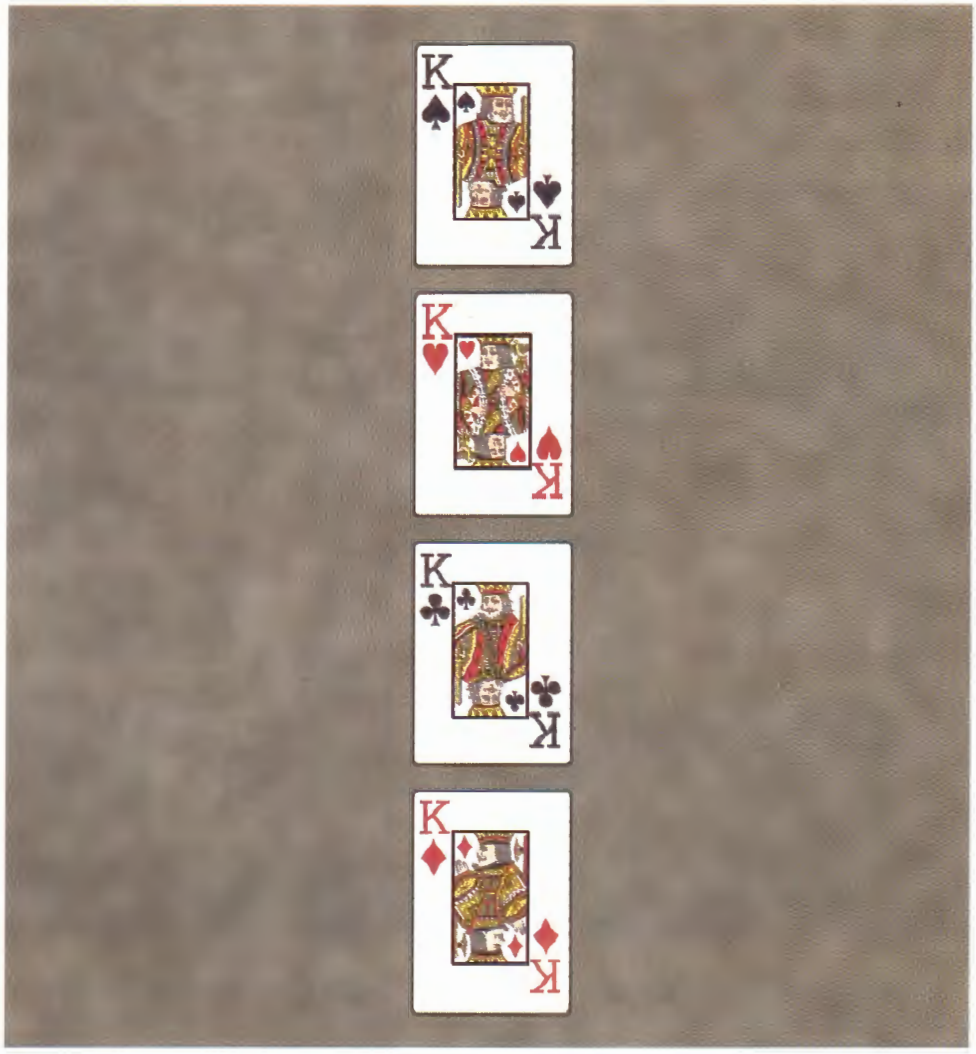
6 Antes de ocupar los huecos libres con los reyes, es mejor utilizar los mencionados huecos como lugares intermedios que sirvan para reordenar otras hileras. En efecto, es mucho más sencillo, aunque parezca más largo, resolver el solitario si se tienen las cartas ordenadas en las hileras, ya que así no queda bloqueado.



7 Por otra parte, al ordenar las hileras de cartas hay que tener en cuenta que ninguna carta quede bloqueada debajo de las ordenadas y no pueda moverse.

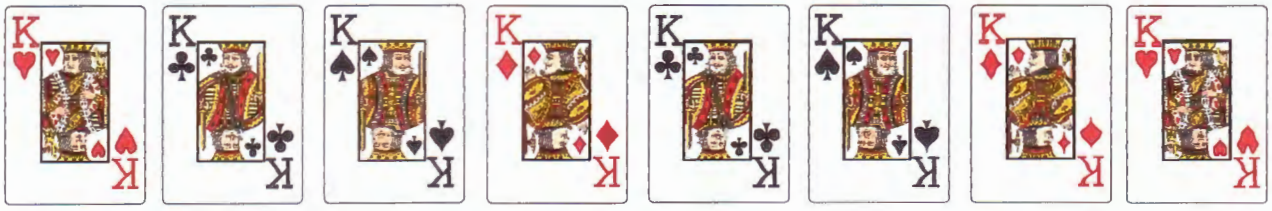


8 En esta posición prácticamente sólo falta terminar de colocar las cartas en orden correlativo ascendente en las pilas del centro para terminar el solitario.



9 Una vez finalizado el solitario con éxito, aparecen los cuatro reyes culminando sus respectivos palos en las pilas centrales del cuadro de juego.

SOLITARIO DEL PERRO



El solitario del perro es un juego muy antiguo. Se dice que su nombre proviene de unas cartas especiales, llamadas «del perro», que, al igual que estos animales, se utilizaban para rastrear (en este caso otras cartas).

Antes de iniciar el solitario se separan los ocho reyes y se colocan en fila en la parte superior de la mesa de juego. Sobre estos ocho reyes se apilarán el resto de cartas de los palos en orden correlativo descendente.

Las restantes noventa y seis cartas de las dos barajas se mezclan juntas. Después de cortar el mazo ya se puede iniciar el solitario.

Se van descubriendo las cartas de una en una y se colocan en fila debajo de la de los reyes. Al tiempo que se descubren y se colocan las cartas, se cuenta «uno (as), dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once (jota) y doce (reina)». Si el número de la cuenta coincide con el de la carta que sale, la carta se coloca en una pila boca abajo a la derecha del solitario y su hueco no es ocupado por la carta siguiente del mazo, que se coloca a la derecha del hueco. Las cartas que se descubren se colocan en dos filas de seis cartas: una que va del uno (as) al seis y otra del siete al doce (reina). Por lo explicado se entiende que en ninguno de estos lugares debe haber una carta cuyo índice coincida con el número citado en la cuenta.

Las tres cartas siguientes se colocan descubiertas en columna debajo de estas dos filas de seis cartas.

Una vez sacadas estas quince primeras cartas del mazo se siguen descubriendo cartas del mazo y se cuenta nuevamente «uno (as), dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once (jota) y doce (reina). Estas cartas se colocan en las dos hileras formadas debajo de la de los reyes. Las cartas se colocan sobre las anteriores, excepto cuando la carta que se descubre coincide con el número que se canta, ya que en este caso se coloca boca abajo en el montón de cartas tapadas de la derecha.

Después de estas doce cartas se colocan otras tres en columna debajo de las dos filas y a la derecha de las tres anteriores.

Esta operación de sacar cartas se repite otras tres veces (cinco en total), hasta que se obtiene una fila de ocho reyes, dos filas de seis montones de cartas descubiertas cada una,

Baraja: **inglesa (2)**
Nº de naipes: **104**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **30 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos, desde los reyes hasta los ases**
Disposición inicial: **los ocho reyes sobre los que se apilarán el resto de cartas de los palos en orden descendente hasta llegar a los ases**

un montón de cartas boca abajo, tres filas de seis cartas descubiertas cada una y las últimas seis cartas del mazo en la mano. Estas seis últimas cartas se colocan en la fila inmediatamente inferior a la de los reyes contando «uno (as), dos, tres, cuatro, cinco y seis».

De este modo quedan todas las cartas sobre la mesa y se empieza el solitario propiamente dicho. Podría considerarse esta disposición como la inicial del solitario, pero llegar hasta ella requiere un proceso tan laborioso y entretenido que puede considerarse como parte del juego.

Las filas de cartas reciben diversos nombres. Así, los montones de los reyes, que inicialmente constan de una sola carta, son las *pilas*. Los doce montones de cartas que hay debajo de la fila de los reyes se denominan *paquetes* y se identifican por el número de orden que se les daba al contar: uno (as), dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once (jota) y doce (reina). El rectángulo inferior de dieciocho cartas es la *perrera*, y el montón de cartas boca abajo de la derecha es el *montón del perro*.

Una vez dispuesto el solitario comienza la colocación de cartas sobre los reyes. Para ello se toman las cartas (primero las reinas y luego las cartas sucesivas en orden correlativo descendente) que se encuentran a la vista, bien en los paquetes, bien en la perrera; si al llevar a las pilas alguna de las cartas de los paquetes queda descubierta alguna carta que se puede colocar, también se lleva a su correspondiente pila. Esta primera colocación de cartas en las pilas termina cuando ya no quedan más cartas por apilar a la vista.

En ese momento empiezan a usarse las cartas del montón del perro. Se descubre la primera carta. Si se puede apilar, se coloca en su correspondiente pila; si no se puede apilar se toma el paquete de su número y se coloca debajo de él. A continuación se toma la carta superior del paquete y se coloca debajo. Se siguen descubriendo las cartas hasta que aparece alguna que puede apilarse (si no hubiera ninguna volvería a aparecer la carta del número del paquete). Se siguen pasando cartas del paquete y colocando las que puedan llevarse a sus pilas, hasta que aparece la carta del número del paquete.

El solitario continúa hasta que se han utilizado del modo indicado todas las cartas del montón del perro. Si no se ha logrado terminar el solitario, se recogen las cartas de los paquetes en orden inverso al de la colocación: el paquete doce se coloca sobre el once, éste sobre el diez y así sucesivamente. A continuación se recogen las cartas de la perrera colocando paso a paso sobre ellas el mazo de cartas que se va formando. Una vez reunidas todas las cartas y sin barajarlas se da la vuelta al mazo y se descubren otra vez del modo indicado anteriormente. Pero ahora sólo se hacen once paquetes y las columnas de la perrera serán de cuatro cartas. El montón del perro no varía.

Tras haber colocado todas las cartas sobre la mesa, se procede a apilar las posibles cartas del mismo modo que antes. Si después de esta segunda ronda no hubiera salido el solitario, se recogerían las restantes cartas (en sentido inverso a su colocación, como antes) y se procedería a una nueva distribución sobre la mesa, ahora con diez paquetes y columnas de cinco cartas en la perrera (que pueden ser hileras de cinco cartas para más comodidad).

Si tras apilar las cartas después de esta tercera ronda no hubiera salido el solitario, se habría perdido.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 En esta figura se muestra la disposición de las cartas después de la primera cuenta de doce y la colocación de la primera columna de la perrera. Los espacios del dos, el tres y el nueve están libres porque las cartas correspondientes se han colocado en el montón del perro, ya que ha coincidido el número del paquete con el índice de la carta.

2 Disposición de las cartas una vez colocadas todas ellas sobre la mesa. También se ha completado la primera perrera de dieciocho cartas. A partir de esta disposición, que podría considerarse como el cuadro inicial del solitario, pueden empezarse a apilar las cartas sobre los reyes.

3 Las primeras cartas que se apilan sobre los reyes son las cartas descubiertas. Deben colocarse en orden correlativo descendente siguiendo el palo. Después de haber apilado todas las cartas descubiertas posibles, se descubre la primera carta del montón del perro (el siete de picas en este caso).

4 La carta del montón del perro nos indica qué paquete hay que jugar. Si la carta es un siete, como en este caso, y no se puede apilar, se toma el paquete situado en séptimo lugar y se coloca la carta debajo. A continuación se van pasando las cartas de arriba abajo y se apilan las que sea posible, hasta que vuelve a aparecer el siete, que también se apilaría en el caso de poder hacerlo.

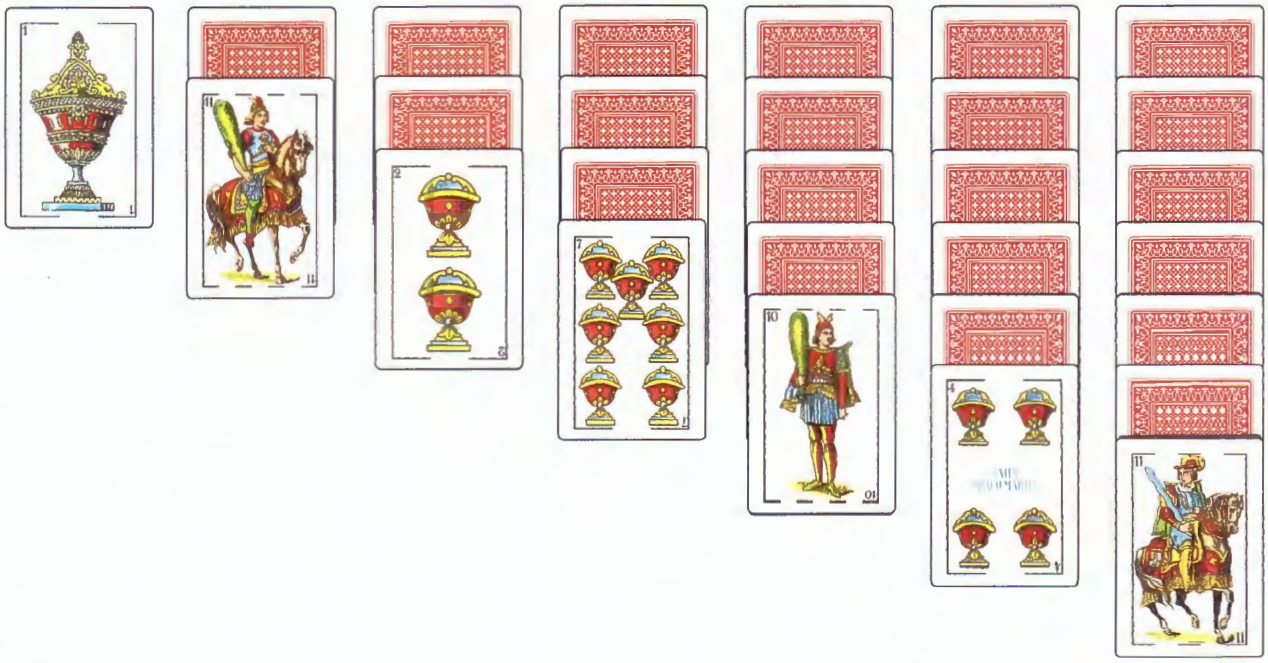
5 Después de haber utilizado todas las cartas posibles del paquete correspondiente a la carta descubierta del montón del perro, se descubre otra carta de este montón para que «busque» otras cartas en los paquetes.

6 Una vez utilizadas todas las cartas del montón del perro, se procede a recoger las cartas de los paquetes y de la perrera (no las de las pilas) y, sin barajarlas, se forma un nuevo mazo.

7 En la segunda (y sucesivas) rondas se disminuye el número de paquetes de cartas y se aumenta el de columnas (que pueden convertirse en filas) de la perrera. En la figura se muestra la disposición de las cartas con once paquetes y una perrera formada por columnas de cuatro cartas.

8 Tras apilar todas las cartas posibles se vuelven a recoger las cartas y se forma otro mazo para iniciar la tercera ronda. En la figura se muestra la disposición del cuadro de juego con diez paquetes y una perrera en la que las cartas, para mayor comodidad, se han colocado en filas de cinco cartas cada una. El aspecto del solitario una vez finalizado será: los ocho ases de las dos barajas culminando las pilas respectivas.

SOLITARIO AMERICANO



Este solitario resulta bastante complicado de resolver, ya que se juega sin pozo y las cartas deben apilarse por palos en los huecos que han de liberarse en el cuadro inicial.

Para preparar el cuadro inicial del solitario americano se colocan siete columnas de cartas tapadas con un número creciente de cartas en cada una de ellas, desde una sola carta en la columna de la izquierda hasta siete en la de la derecha. Para terminar de formar el cuadro inicial se descubre la carta inferior de cada columna. De este modo quedan dispuestas veintiocho cartas sobre la mesa –veintiuna tapadas y siete descubiertas– y doce cartas en la mano, que constituyen el mazo.
El objetivo del solitario es apilar las cartas por palos a partir de los reyes y hasta los ases. Los reyes que sirven de base para las pilas no se colocan fuera del cuadro, sino en alguno de los siete lugares ocupados inicialmente por alguna de las columnas. Por ello, los primeros pasos deberán encaminarse a conseguir huecos en los que colocar los reyes y apilar sobre ellos el resto de las cartas de los respectivos palos en orden correlativo descendente.
Para jugar este solitario las cartas descubiertas pueden moverse sobre otras cartas descubiertas, siempre que sean correlativas. Estas cartas también se colocan en orden descendente: primero la superior y luego la inferior, que quedará sobre la

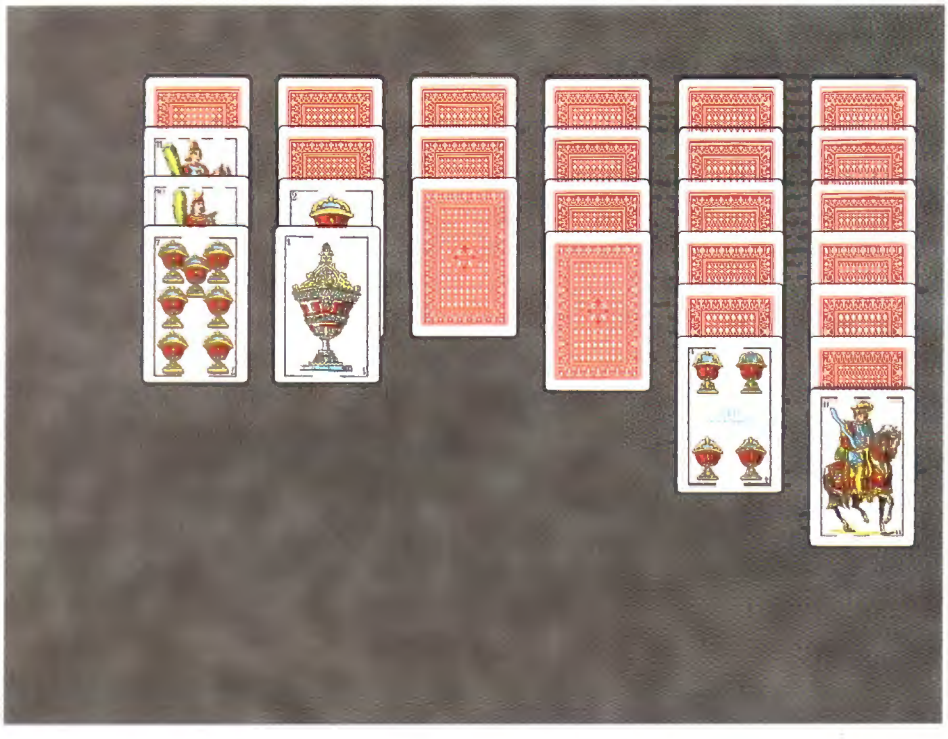
Baraja: **española**
Nº de naipes: **40**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **20 minutos**
Dificultad:
♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos, desde los reyes hasta los ases**
Disposición inicial: **un cuadro formado por siete columnas con un número creciente de cartas de las que sólo está descubierta la inferior de cada columna**

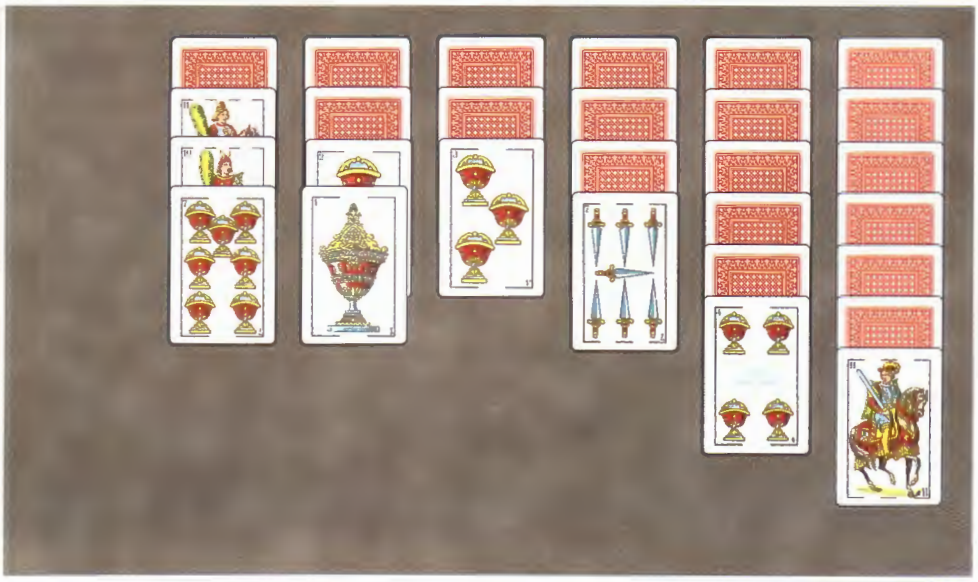
primera. Puede jugarse teniendo en cuenta el palo –sólo se mueve una carta sobre la inmediata superior si son de distinto palo– o bien sin que importe el palo.
También pueden moverse series de cartas consecutivas como si se tratara de una sola carta.
Si al mover una carta o una serie de cartas a otra columna queda libre una carta tapada, se le da la vuelta para poder jugar con ella.
Cuando se han conseguido mover todas las cartas de una columna, el hueco resultante sólo podrá ser ocupado por un rey, que servirá de base para apilar sobre él las demás cartas del palo. Sin embargo, este rey también puede utilizarse para colocar sobre él un caballo de otro palo cualquiera, como paso intermedio si fuera preciso. Es decir, no es necesario ni obligatorio iniciar las pilas de cartas del mismo palo inmediatamente después de haber colocado el rey en uno de los huecos de las columnas del cuadro.

Cuando ya no se puede hacer ningún movimiento con las cartas descubiertas del cuadro de juego, ni descubrir otras, se empieza a jugar con las doce cartas del mazo. Estas cartas se van descubriendo de tres en tres. Puede jugarse la superior del grupo (y la siguiente una vez jugada ésta). Las cartas del mazo continúan jugándose de tres en tres mientras haya posibilidad de combinar alguna. Si el último de los grupos de cartas del mazo fuera de una o dos cartas, no se descubrirá, sino que se tomarán las cartas descubiertas y no usadas del mazo y se colocará sobre ellas el último grupo de menos de tres cartas, que de esta manera serán las cartas superiores del mazo.
Sale el solitario cuando, jugando de la manera indicada, se consigue apilar las cuarenta cartas de la baraja por palos sobre los respectivos reyes hasta los ases, en orden correlativo descendente.

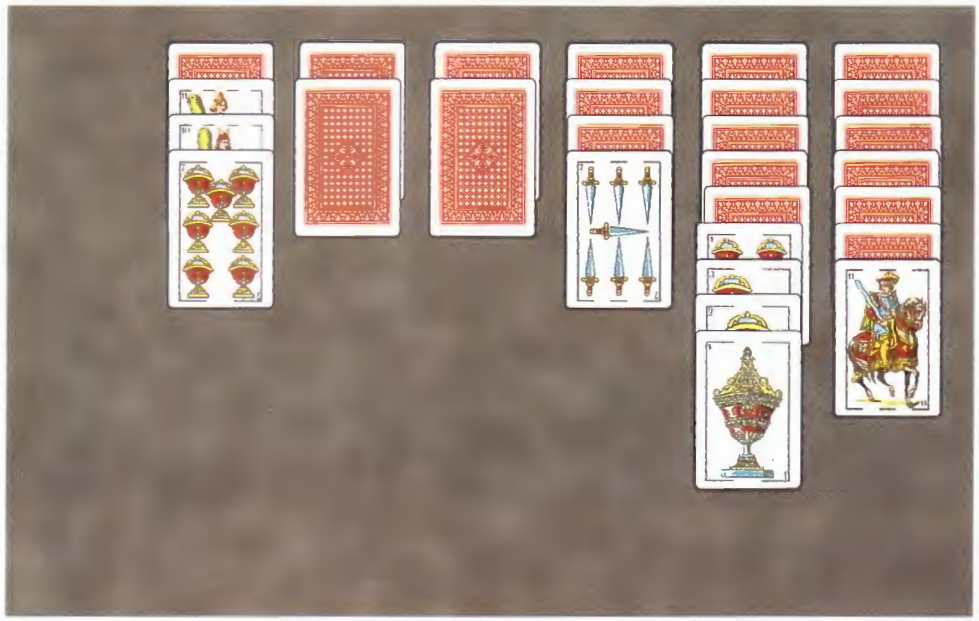
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Se inicia el solitario combinando las cartas descubiertas. Hay que colocarlas en orden descendente (esta partida se juega sin tener en cuenta el palo).

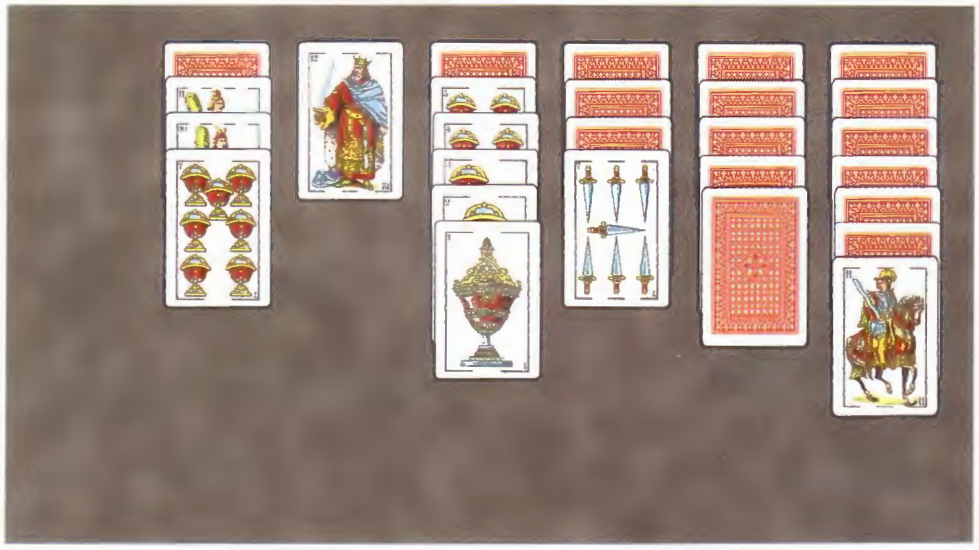




2 Ahora se da la vuelta a las cartas tapadas que han quedado libres a fin de poder jugar con ellas, bien para moverlas a otras columnas, bien para mover otras cartas sobre ellas.



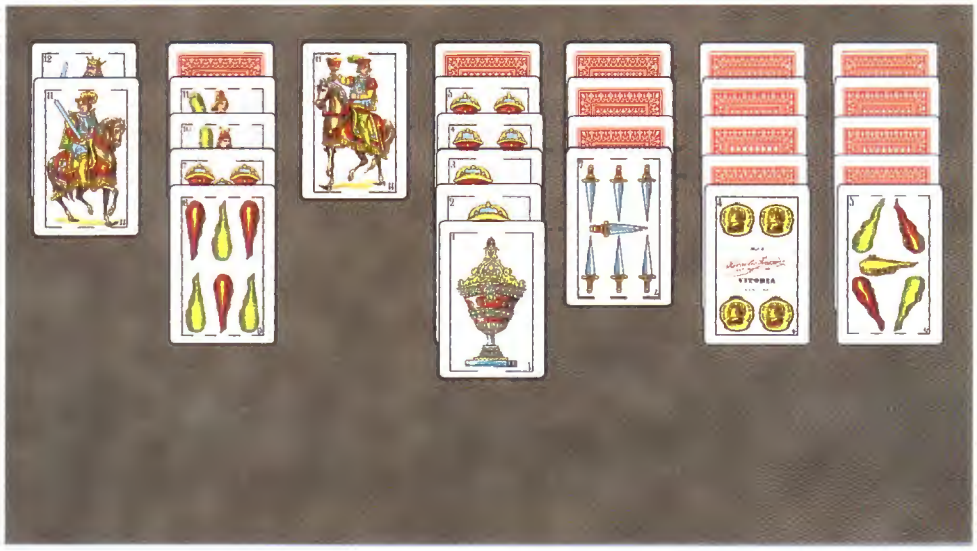
3 La serie formada por el dos de copas y el as de copas puede moverse como una sola carta sobre el tres de copas. Esta nueva serie se puede colocar sobre el cuatro de copas, con lo que se obtienen dos cartas más para descubrir.



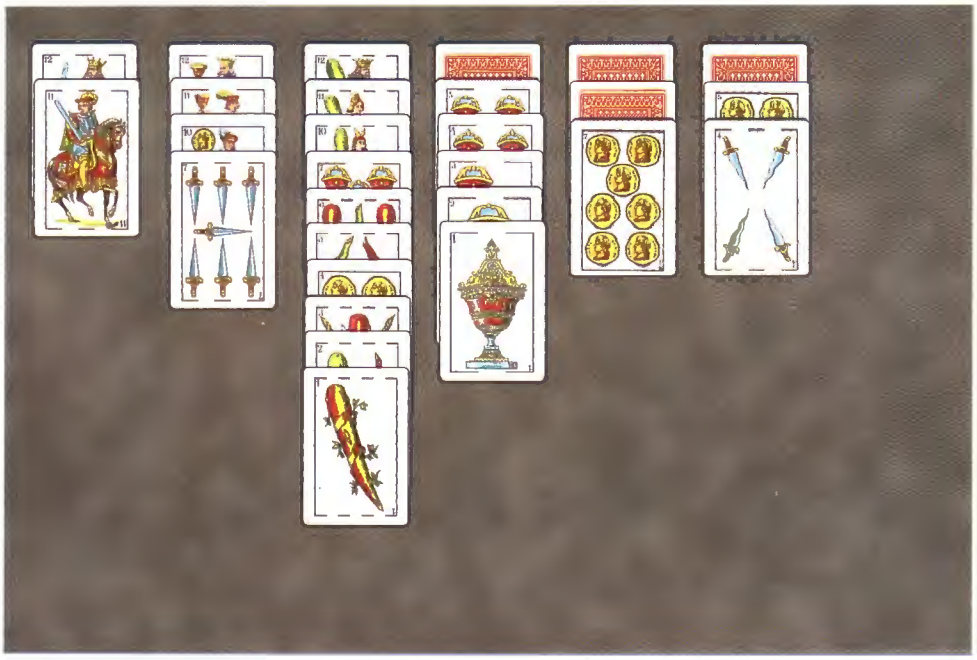
4 Esta situación plantea una pregunta: ¿es mejor liberar primero las columnas cortas para conseguir huecos donde colocar los reyes, o es más conveniente descubrir las cartas de las columnas largas?

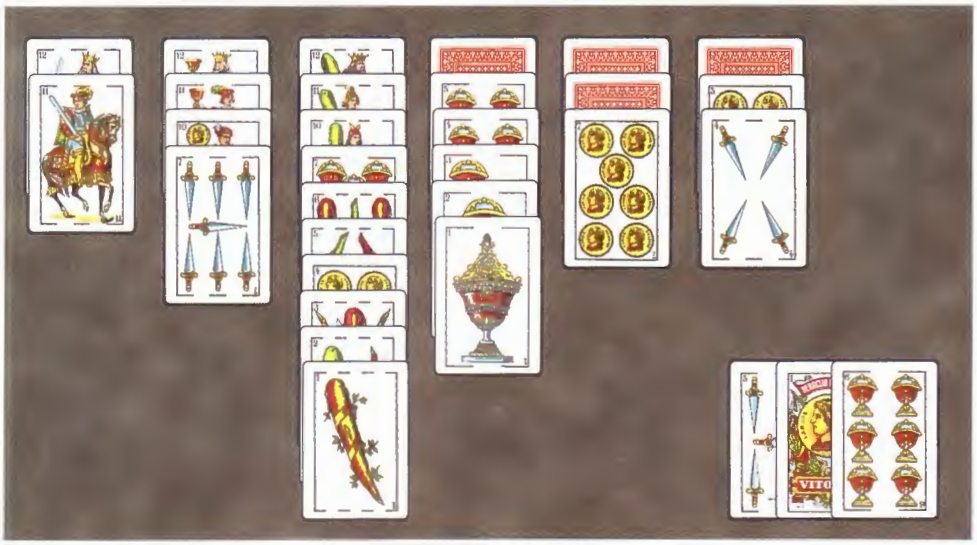
5 Finalmente, se ha decidido colocar el rey de espadas en el hueco y el caballo de espadas sobre él. Con esta jugada se inicia definitivamente la pila de espadas.

6 Antes de desplazar una carta (el cinco de copas y su serie) sobre otra (el seis de bastos) que se puede desplazar a otro lugar del cuadro, es mejor mover ésta última y ver la carta que se descubre.



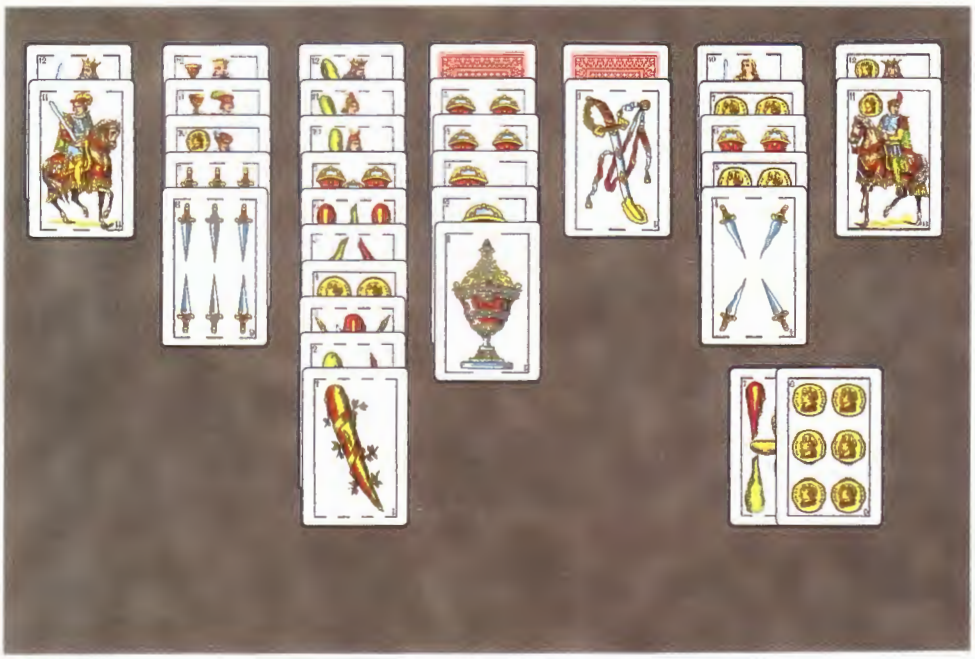
7 Una vez realizados todos los movimientos posibles con las cartas, el cuadro inicial se ha convertido en el que aparece en la figura, donde tres de las pilas ya están iniciadas (falta la de oros).



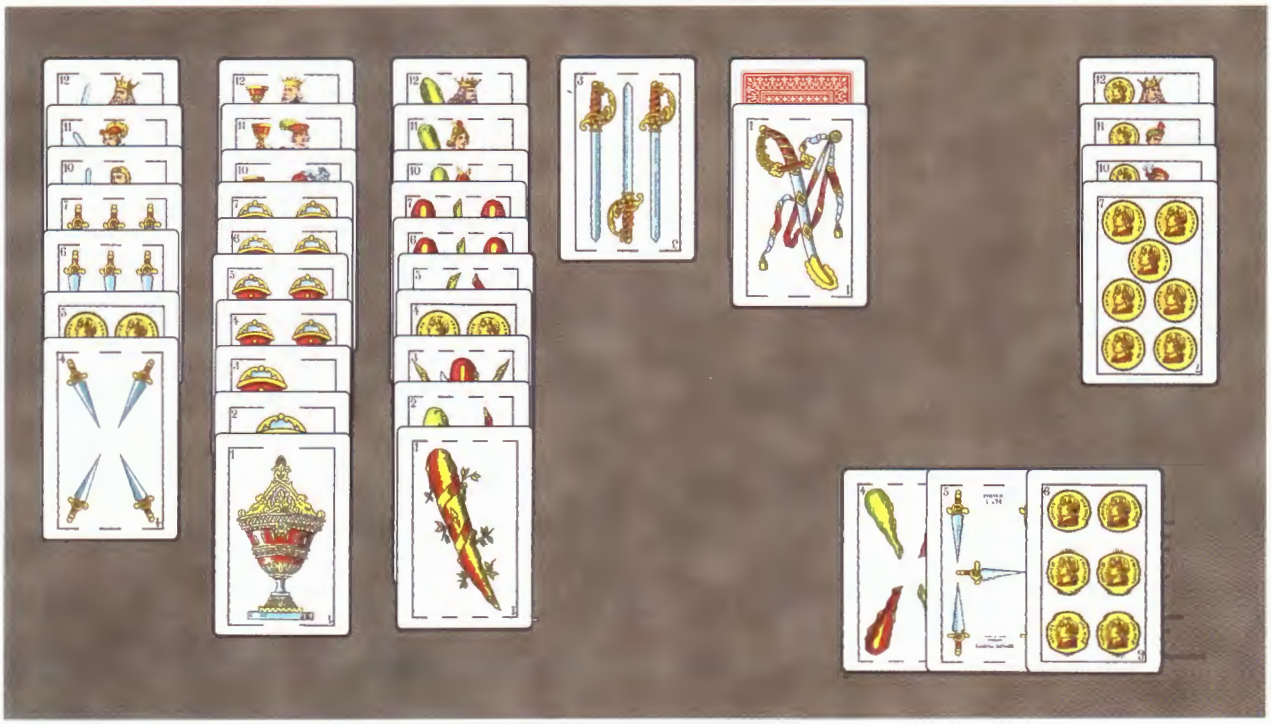


8 Cuando ya no pueden moverse más cartas del cuadro, se empiezan a descubrir de tres en tres las del mazo. De estos grupos sólo pueden usarse las cartas que están totalmente descubiertas.

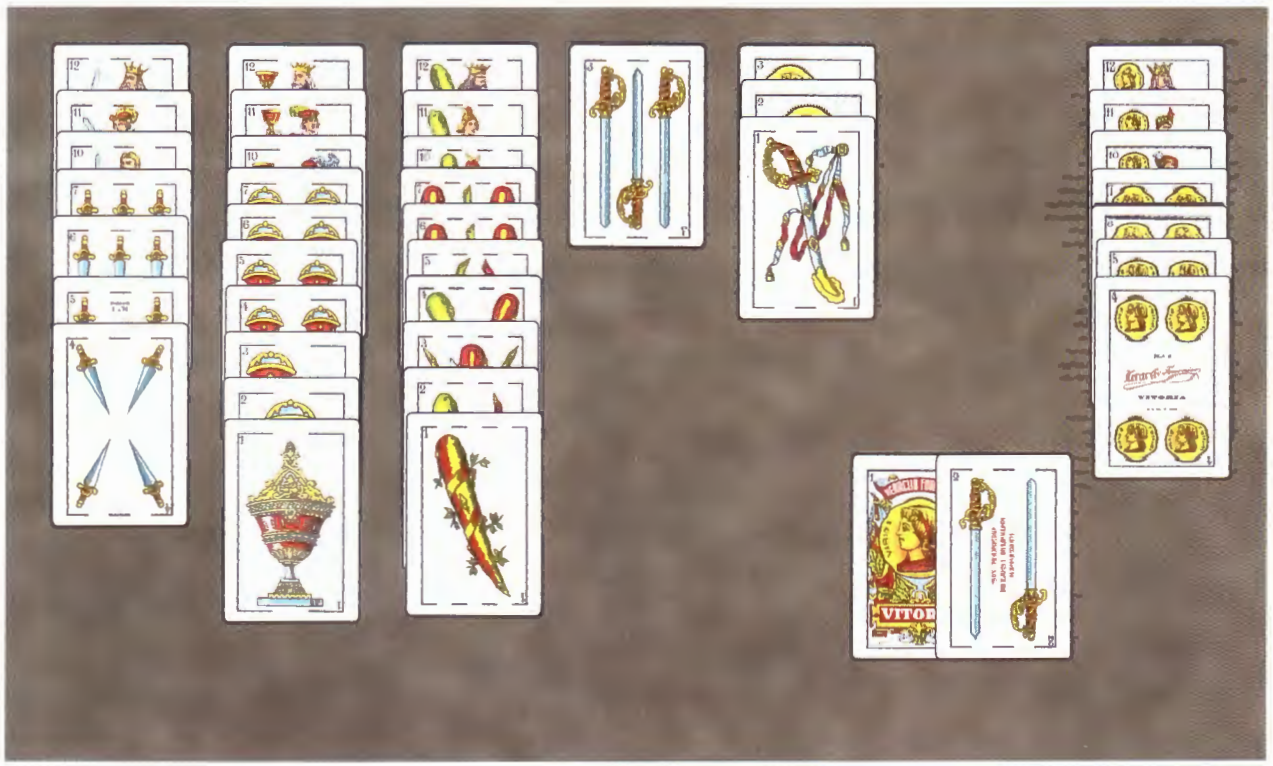
9 Tras colocar el seis de copas en el cuadro pueden hacerse varias combinaciones nuevas con las cartas. Después se descubren otras cartas del mazo.



10 Para terminar las pilas de los palos hay que disponer de algunas cartas intermedias que pueden servir para ordenarlos.

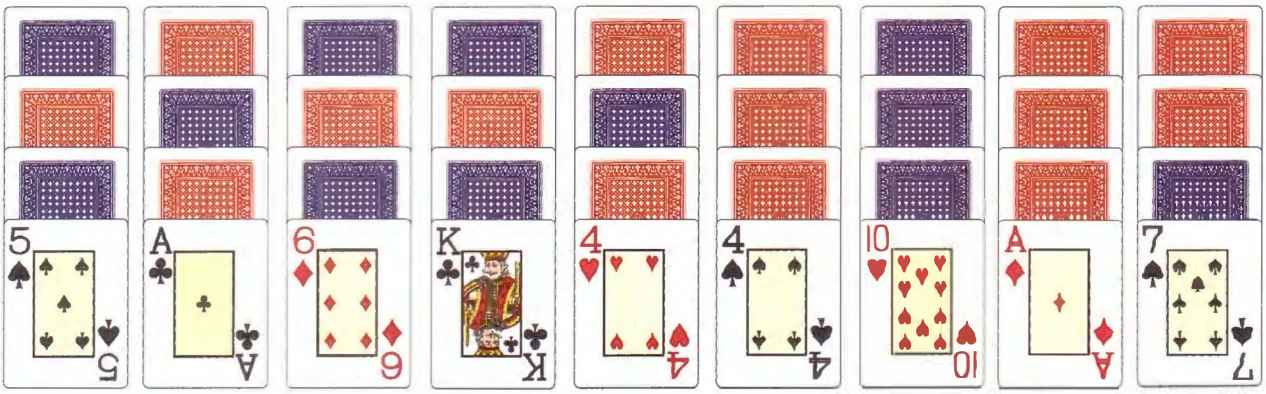


11 Ya se está llegando a la conclusión del solitario; sólo queda terminar de apilar los palos hasta el as (se muestran todas las cartas de las columnas para una mejor visualización del juego, aunque no es necesario mostrar todas las cartas de una pila).



12 El solitario ya casi está completado. Los últimos movimientos son colocar el dos de espadas sobre el tres de su palo y luego el as de espadas sobre el dos. Finalmente hay que completar el palo de oros.

SOLITARIO DE LOS NUEVE MONTONES



En este solitario, que se juega con dos barajas, hay que conseguir disponer las cartas por palos en el cuadro de juego, en orden correlativo descendente del rey al as. Una vez completados, los palos se retiran del cuadro.

Tras juntar y barajar las cartas de ambas barajas y cortar el mazo, se colocan nueve columnas de cuatro cartas cada una para formar el cuadro de juego. Estas cartas se pondrán boca abajo, excepto la inferior de cada una de las columnas, que quedará descubierta.

El objeto del solitario es retirar cartas del cuadro. Para ello deberán disponerse las trece cartas del palo en orden descendente desde el rey hasta el as. Una vez completado, cada palo se coloca aparte. Sale el solitario si se consiguen retirar de este modo los ocho palos (recuérdese que se juega con dos barajas).

Tras la preparación del cuadro, se empiezan a combinar las cartas descubiertas que están en él, colocándolas en orden descendente, es decir, la inferior sobre la superior, pudiéndose combinar tanto si son del mismo palo como si son de palos distintos. Las series de cartas del mismo palo pueden moverse sobre otra carta como si se tratara de una sola carta; en cambio, las de cartas de distinto palo sólo pueden moverse de una en una, aunque en una columna pueden combinarse grupos de distinto palo con grupos del mismo palo.

Cuando no se pueden mover más cartas del cuadro, se van descubriendo cartas del mazo que se jugarán sobre las del cuadro; cuando no sea posible hacerlo, se colocarán en un pozo del que siempre se podrá jugar la carta superior.

Para retirar la serie de un palo, desde el rey al as, no es necesario

Baraja: **inglesa (2)**

Nº de naipes: **104**

Estrategia: **sí**

Duración de la partida: **media hora**

Dificultad: ♣ ♣

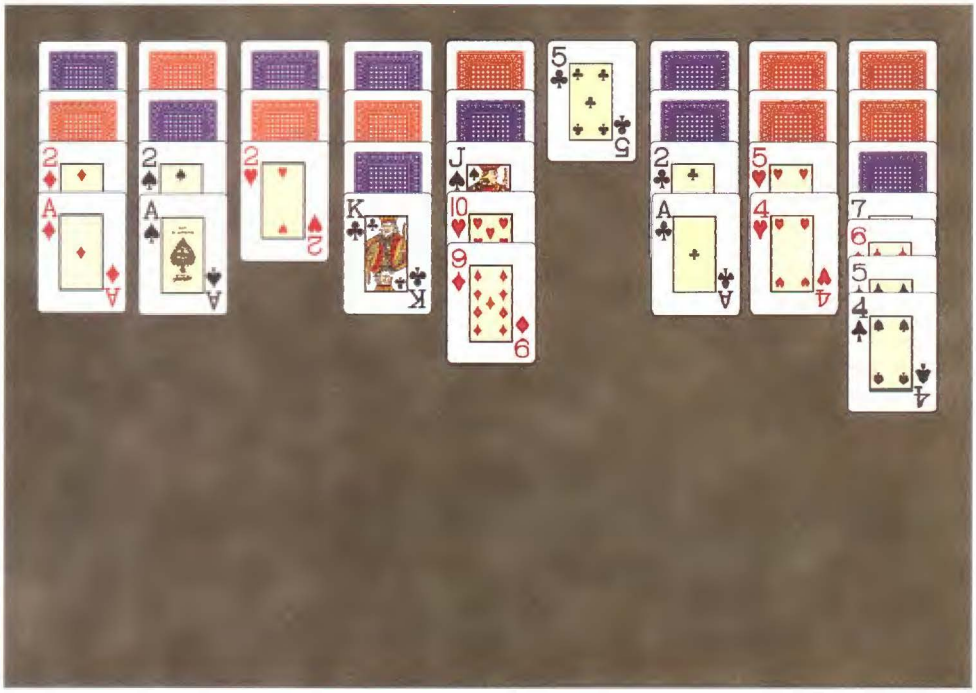
Objetivo: **ordenar las cartas por palos en orden descendente, del rey al as, para retirar las trece cartas del cuadro**

Disposición inicial: **un cuadro de 36 cartas distribuidas en nueve columnas de cuatro cartas cada una, de las que las tres primeras están boca abajo y la cuarta descubierta**

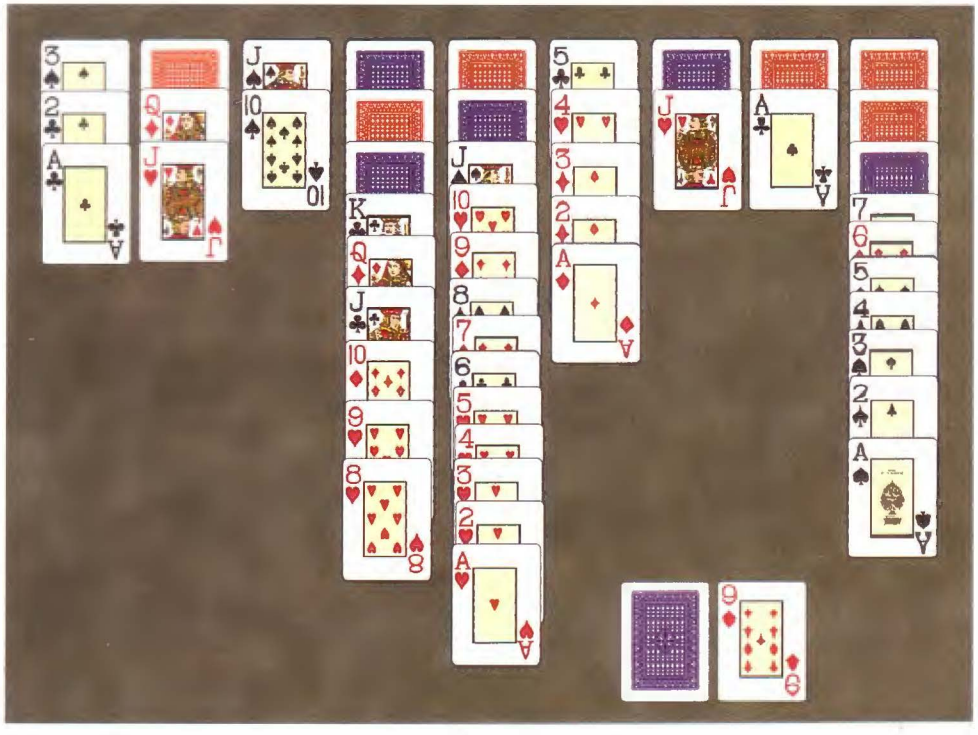
que el palo esté solo en una columna, puede formar parte de otra (lógicamente, si éste es el caso el rey estará sobre una o más cartas tapadas, ya que los reyes no pueden colocarse sobre otras cartas).
Cuando se retiran todas las cartas de una columna, el hueco sólo puede ser ocupado por cartas del cuadro, no por alguna carta del mazo, a excepción de los reyes.
Sale el solitario cuando han conseguido retirarse todas las cartas del modo indicado.

DESARROLLO DEL JUEGO

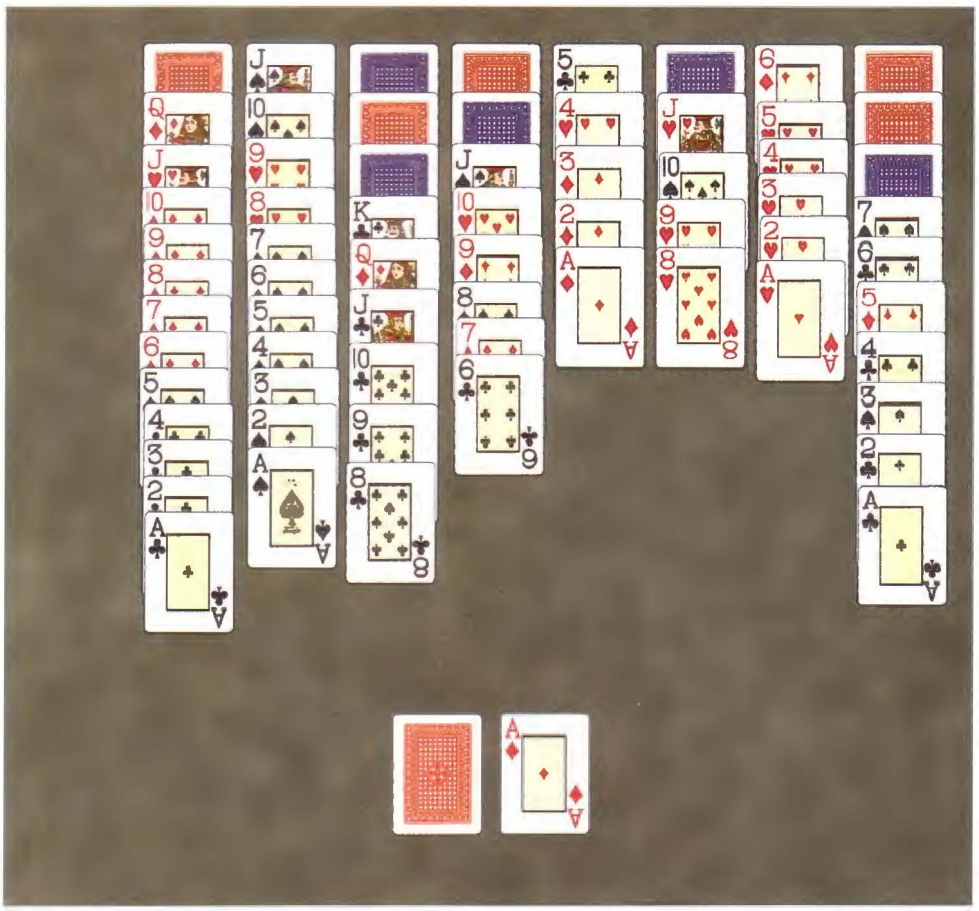
1 El aspecto del cuadro de juego después de haber efectuado todas las combinaciones con sus cartas libres es el que se muestra en la figura.



2 Antes de mover el nueve de diamantes del mazo sobre el diez de picas, es mejor colocarlo en el pozo, mover a continuación nueve y ocho de corazones sobre el diez de picas y colocar el nueve de diamantes sobre el diez de su palo.

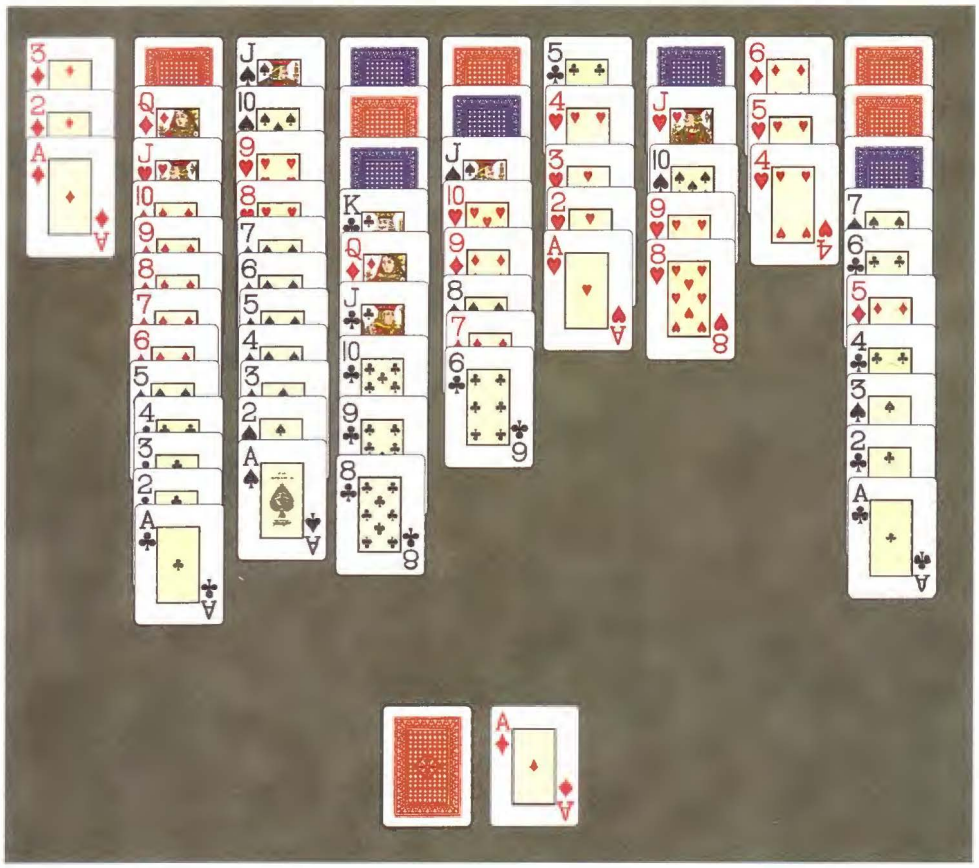


3 En la resolución de este solitario hay que tratar de hacer series de cartas del mismo palo, ya que son más fáciles de desplazar porque actúan como una sola carta.



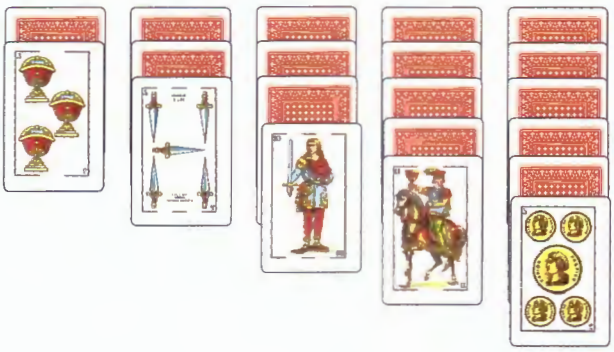
4 Cuando aparece un hueco libre en una de las columnas del cuadro, hay que aprovecharlo para reordenar las columnas. En algunas ocasiones hay que romper una serie para conseguir más posibilidades de movimientos.

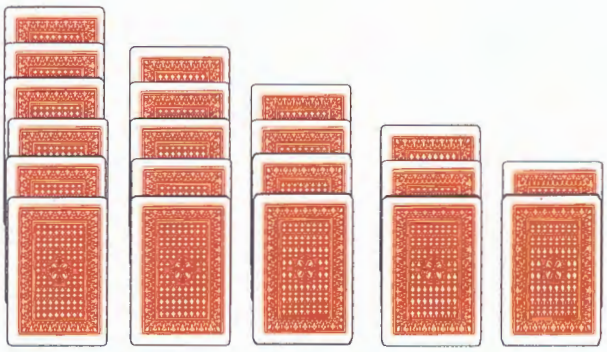
5 Después de romper la serie de corazones de la penúltima columna de la derecha, será posible conseguir dos huecos en el cuadro de juego.



6 Una vez se ha conseguido ordenar todo el palo de tréboles, desde el rey al as, se retira y se continúa el solitario hasta ordenar y retirar todas las cartas por palos, reutilizando el pozo tantas veces como sea necesario.

SOLITARIO DE LAS DOS ESCALERAS





Este solitario recuerda al astorgano, pero aquí, en lugar de disponerse de un mazo con las cartas que no se colocan en el cuadro, se forma una segunda escalera de cartas. La principal dificultad reside en que no se pueden mezclar las cartas de las dos escaleras.

Tras barajar y cortar, se colocan sobre la mesa, boca abajo, dos series de cinco montones de cartas cada una. En la primera los montones se ordenan en sentido creciente, de dos a seis cartas; en la segunda, en sentido decreciente desde seis cartas hasta dos. Una vez colocadas todas las cartas sobre la mesa, se descubren las superiores de la primera serie de montones. El solitario queda así preparado para iniciar su resolución.

El objetivo es superponer las cartas por palos en orden correlativo desde el as hasta el rey.

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Duración de la partida: **30 minutos**

Dificultad:

♣ ♣

Objetivo: **ordenar los palos correlativamente del as al rey**

Disposición inicial: **Un grupo con cinco montones de dos, tres, cuatro, cinco y seis cartas boca abajo, de izquierda a derecha, y otro grupo de cinco montones en orden inverso, de seis, cinco, cuatro, tres y dos cartas. Las cartas superiores de los montones del primer grupo se descubren**

Para resolver el solitario, las cartas libres, que son las que no están cubiertas por ninguna otra carta, podrán combinarse entre sí en orden decreciente, sin importar el palo. Cuando sea posible hacerlo, se irán apartando cartas de los montones y colocándose en sus pilas a partir del as.

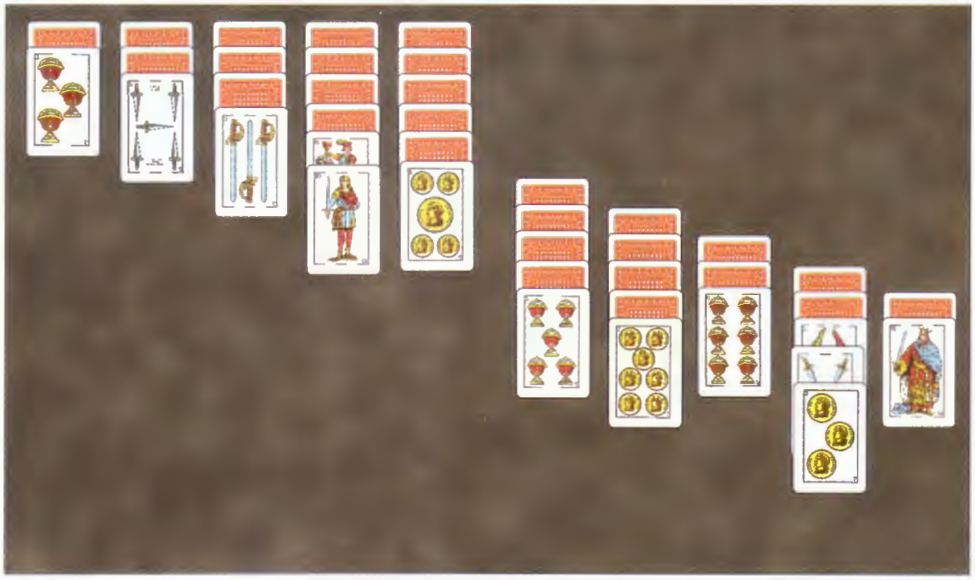
Cuando una carta tapada queda libre por haber movido la carta que la cubría, se le da la vuelta para combinarla con otras cartas o llevarla a su respectiva pila según sea su valor.

Cuando ya no pueden hacerse más movimientos con la primera serie de cartas, se descubren las cartas superiores de la segunda serie y se procede del mismo modo que en la primera. Hay que tener en cuenta que las cartas de ambas series pueden retirarse hacia su respectiva pila del palo, pero que no pueden combinarse las de una serie con las de la otra.

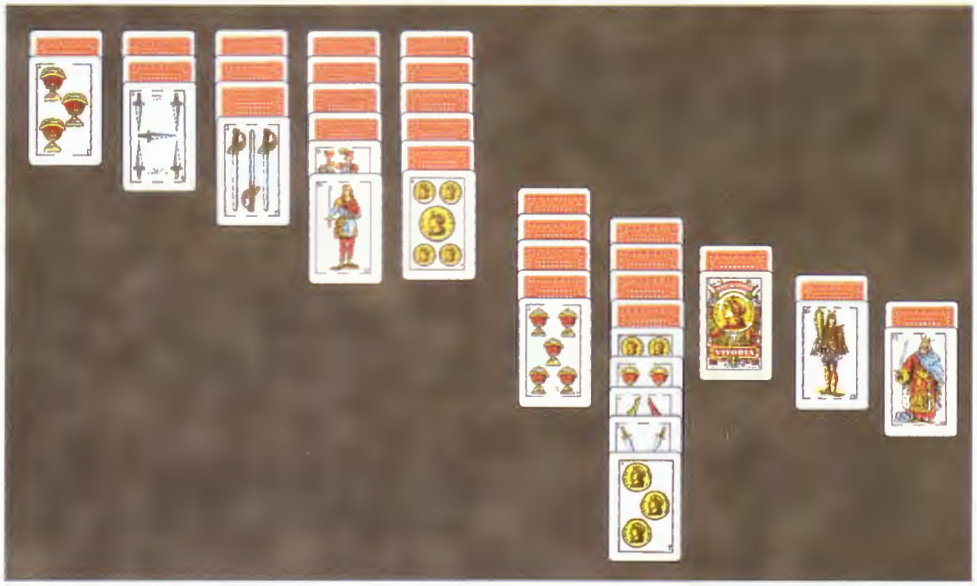
Como no existe un pozo en el que colocar las cartas que no son jugables y la mayoría de las cartas están tapadas, el solitario resulta muy difícil de resolver. Por ello, puede moverse una serie de cartas consecutivas como si se tratara de una sola carta.

DESARROLLO DEL JUEGO

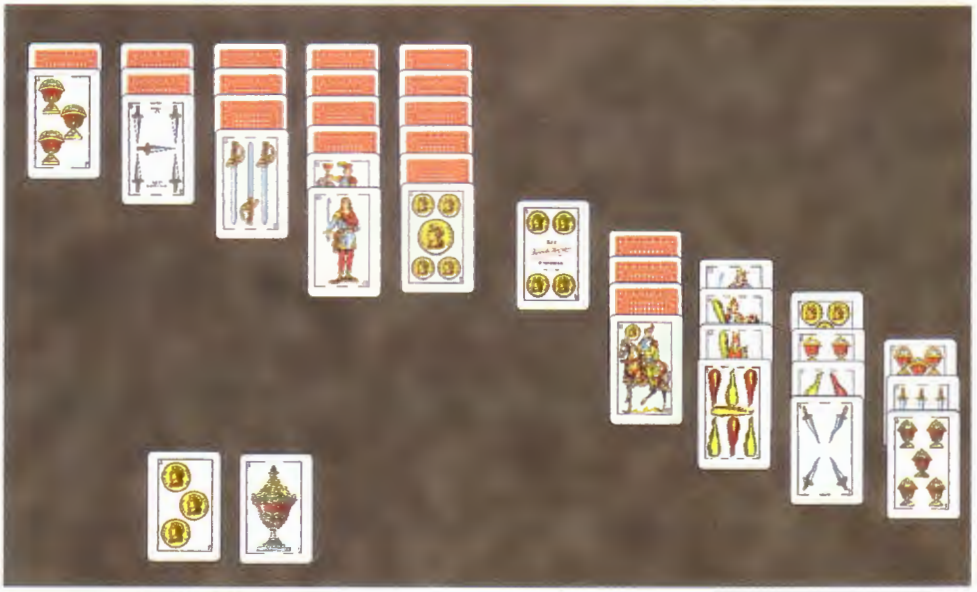
1 Se inicia el solitario combinando todas las cartas libres de la primera serie y descubriendo las cartas inferiores de la segunda serie cuando ya no es posible realizar más movimientos con las cartas de la primera.



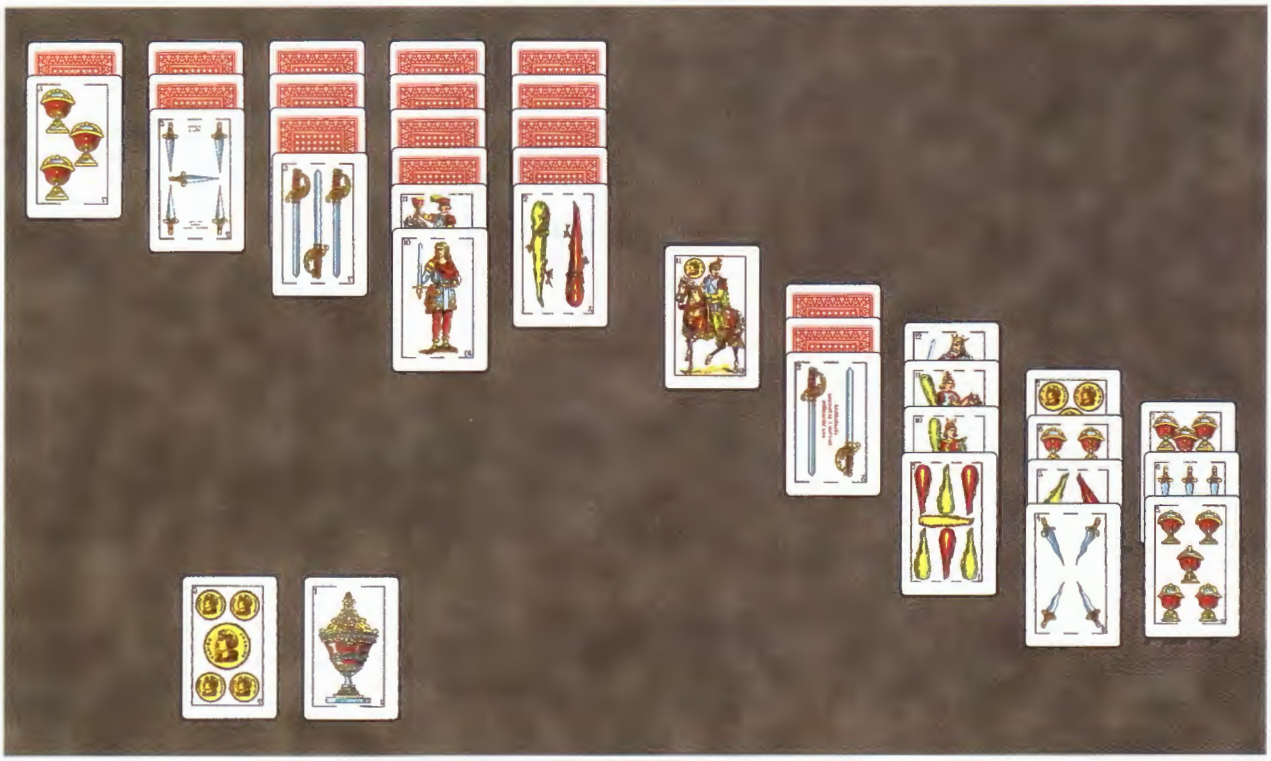
2 Una vez combinadas las cartas de la primera escalera, se procede a realizar la misma operación con las cartas que se han descubierto en la segunda serie.



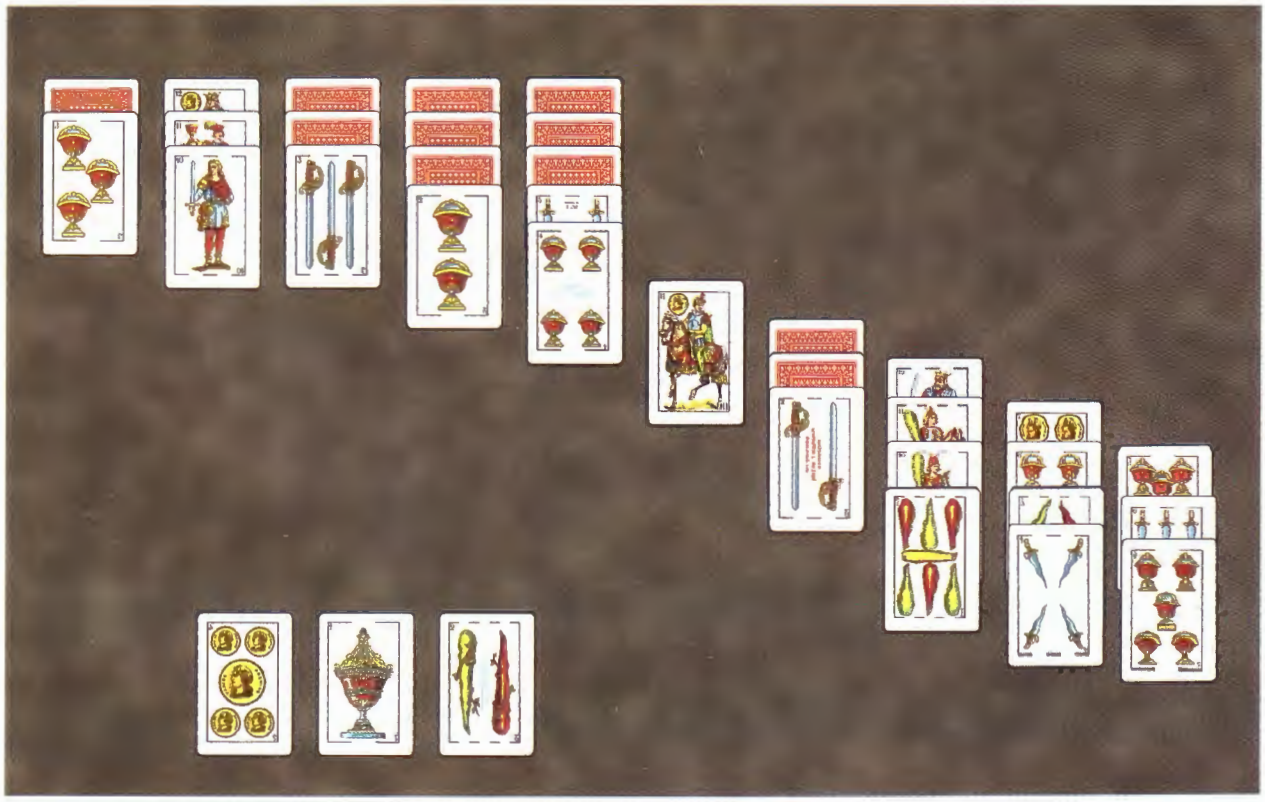
3 Se continúan combinando entre sí las cartas descubiertas de la segunda serie. El as de oros se coloca aparte para iniciar la pila de su palo.



4 Cuando se colocan las cartas en sus pilas y se combinan las cartas libres de las columnas, siguen apareciendo cartas con las que se pueden hacer nuevas combinaciones: tras colocar el cuatro de oros en su pila, podrá moverse el cinco de la serie superior.

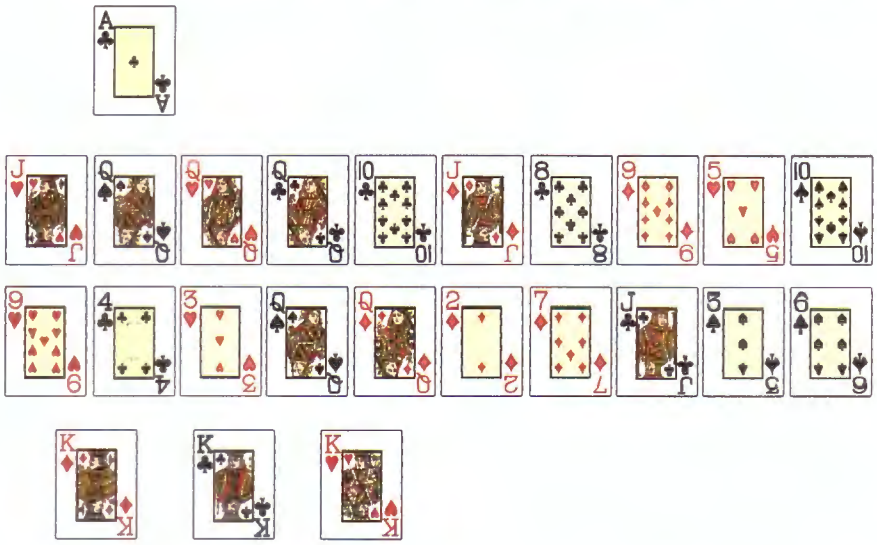


5 La prohibición de usar las cartas de una serie o escalera en las de la otra puede producir situaciones de bloqueo durante la resolución del solitario.



6 Las opciones ahora son diversas y hay que elegir las más adecuadas para alcanzar el objetivo final: apilar todas las cartas ordenadamente sobre sus ases.

SOLITARIO DEL ABUELO



Este es un entretenido y difícil solitario en el que resulta indispensable no bloquear ninguna carta.

Después de mezclar y barajar las cartas de las dos barajas, se corta el mazo y se van descubriendo cartas que se colocan sobre la mesa de juego formando dos filas de diez cartas cada una. Si entre estas cartas iniciales se descubre algún as o algún rey se colocan aparte (los ases por encima de las dos filas; los reyes, por debajo) para apilar sobre ellas el resto del palo. Téngase en cuenta que sólo puede apartarse un rey o un as por palo, ya que estas cartas también serán las últimas en colocarse en las pilas inversas.

Una vez preparado el solitario se siguen descubriendo cartas del mazo, que pueden colocarse:

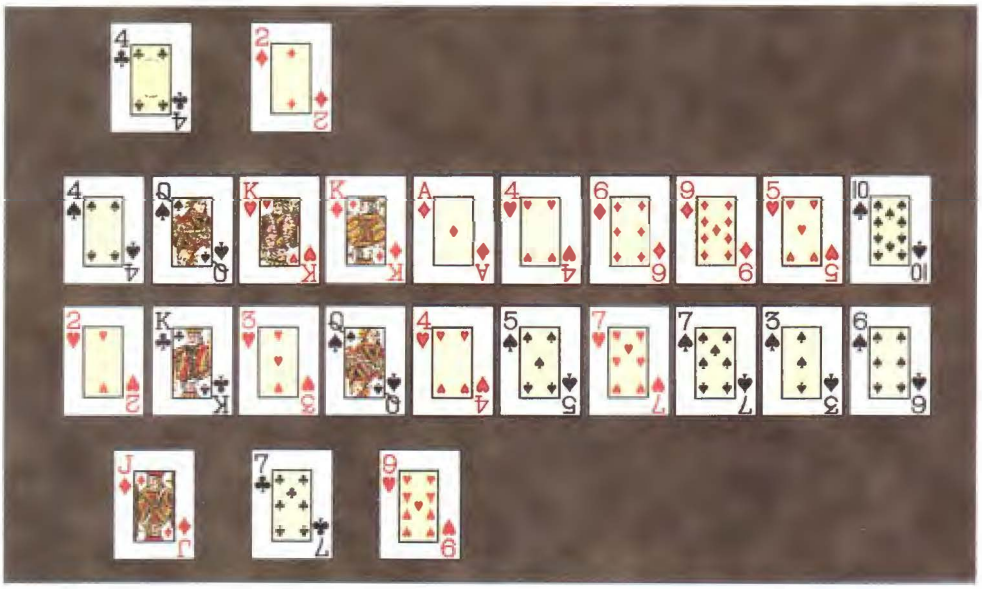
- en su pila correspondiente (en la del as si son consecutivas ascendentes y en la del rey si son descendentes);
- en un hueco de las filas iniciales;
- sobre cualquier carta de las dos filas;
- en el pozo, del que siempre podrá usarse la carta superior. Este pozo puede ser utilizado nuevamente como mazo una o más veces, dándole la vuelta.

Obsérvese que una carta puede colocarse sobre *cualquier* carta de las filas de juego, sin importar el palo y el número, pero una vez colocada sólo puede moverse a su pila correspondiente. Es decir, las cartas colocadas sobre la mesa no pueden combinarse entre sí. Debe tenerse en cuenta que el orden de las cartas es ascendente en unas pilas y descendente en otras, por lo que al colocar una carta sobre otra en las filas habrá que procurar hacerlo en orden inverso al que vayan a apilarse para evitar bloquear las inferiores.

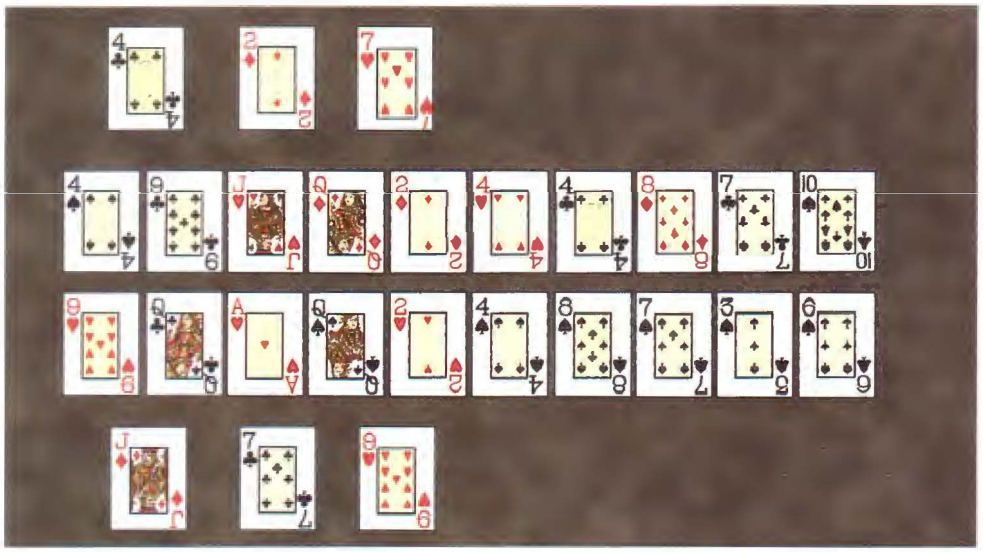
Baraja: **inglesa**
Pozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Nº de naipes: **104**
Duración de la partida: **35 minutos**
Dificultad: ♣♣♣
Objetivo: **ordenar cada uno de los palos correlativamente en dos pilas, una en orden descendente y otra en orden ascendente**
Disposición inicial: **dos filas de diez cartas cada una**

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Se extraen de las filas todas las cartas que sea posible colocar en sus filas y se cubren los huecos con cartas del mazo; las que no puedan usarse se ponen en el pozo. Las cartas extremas de cada palo se consideran huecos, ya que sobre ellas puede colocarse cualquier carta.

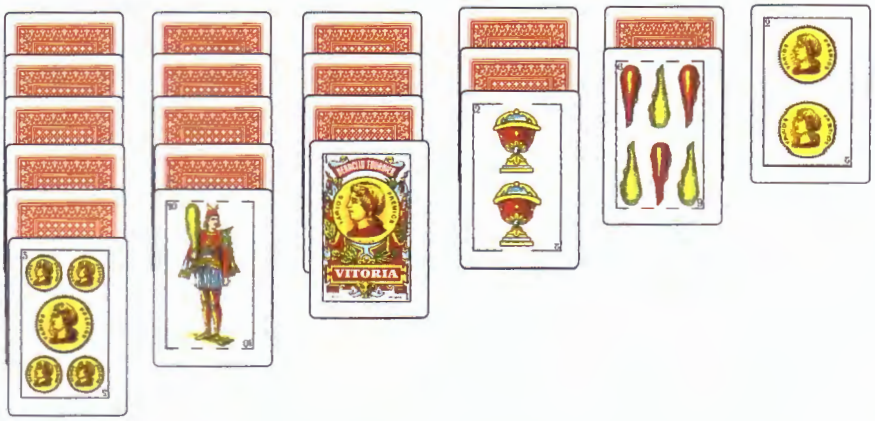


2 Un buen lugar para colocar una carta sin que estorbe es sobre la de su mismo palo y número. Por otra parte, a veces resulta difícil decidir si una carta, como el cinco de tréboles, ha de colocarse en una u otra pila.



3 El solitario está prácticamente resuelto, ya que sólo falta mover las cartas de las filas sobre sus respectivas pilas (en orden ascendente o descendente), recordando el modo en que se han colocado para no dejar ninguna carta inferior bloqueada.

SOLITARIO DEL PALO LARGO PALO CORTO



En este solitario se combinan los dos tipos de palos de la baraja española tanto en el cuadro de juego como en las pilas de las cartas.

Para iniciar el solitario se barajan las cartas y se corta el mazo. A continuación se coloca una fila de seis cartas boca abajo; sobre éstas, de izquierda a derecha, se colocan cinco cartas, de modo que quedará sin cubrir la última de la derecha; luego se colocan sobre ellas y desde la izquierda cuatro, tres, dos y una carta, de modo que finalmente habrá seis montones de cartas que, de izquierda a derecha, tendrán seis, cinco, cuatro, tres, dos y una cartas. Una vez colocadas las cartas del cuadro inicial se descubren las inferiores de cada columna.

El objetivo del solitario es apilar las cartas desde los ases hasta los reyes en orden correlativo ascendente, pero alternando los dos tipos de palo (corto y largo) en cada pila. Para ello, las cartas pueden combinarse en las columnas del cuadro en orden descendente y alternando los dos tipos de palos. Sólo se permite mover las cartas de una en una.

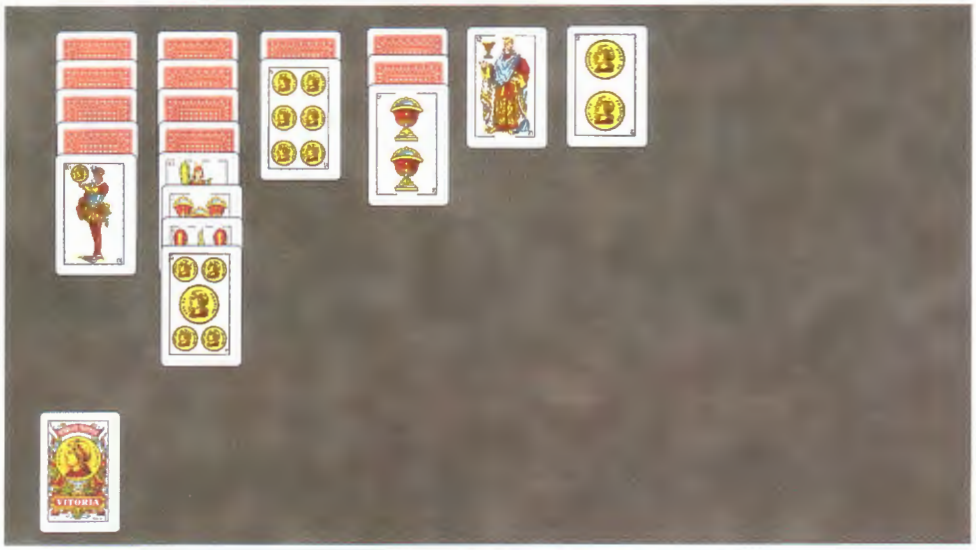
Cuando en una columna queda libre una carta cubierta, se le da la vuelta.para comprobar su valor y utilizarla en el juego.

Una vez realizadas todas las jugadas posibles con las cartas del cuadro inicial –teniendo en cuenta que la carta que está sola a la derecha del cuadro puede jugarse únicamente en las pilas de los ases, no en otras columnas del cuadro, aunque sobre ella sí pueden colocarse cartas–, se empiezan a descubrir las cartas del mazo, que se colocan en alguna de las pilas iniciadas con los ases, sobre el cuadro de juego o en el pozo.

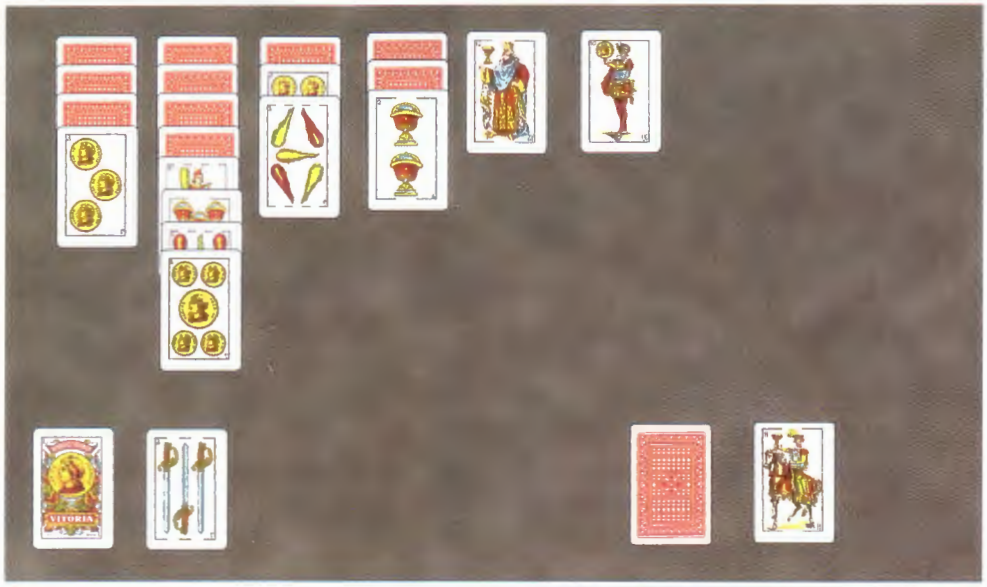
Baraja: **española**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **20 minutos**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas en orden correlativo ascendente desde los ases alternando los palos (corto-largo/largo-corto)**
Disposición inicial: **seis pilas de cartas boca abajo, excepto la superior que está descubierta, con un número decreciente de cartas, desde seis en el primer grupo a una en el último**

DESARROLLO DEL JUEGO

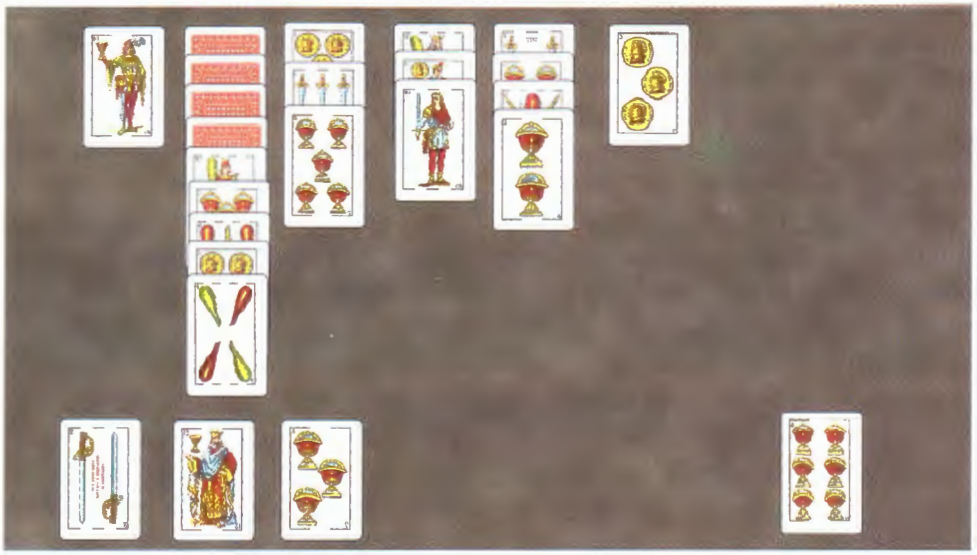
1 Sobre el as de oros no puede colocarse ninguno de los doses del cuadro, ya que son del mismo tipo de palo. Una vez hechas todas las jugadas con las cartas del cuadro, empiezan a descubrirse las cartas del mazo.



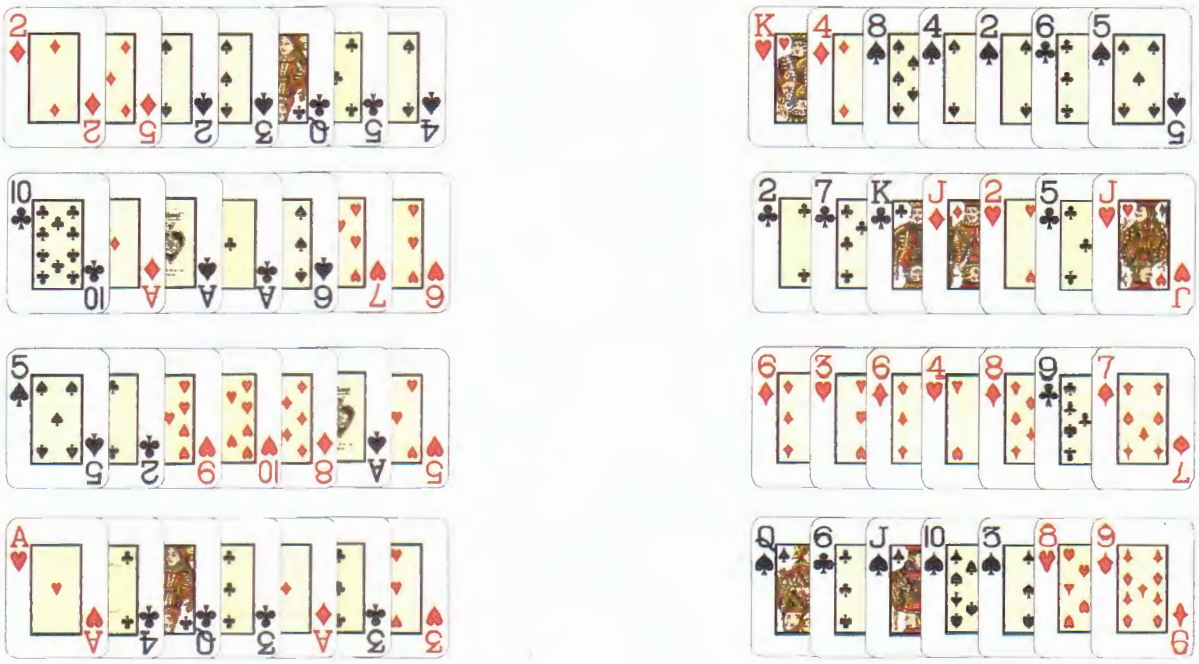
2 Aunque resulta más recomendable usar las cartas de las columnas en las que hay más cartas por descubrir, se ha utilizado primero el dos de oros (sobre un as «largo») porque la carta de la derecha sólo puede jugarse sobre las pilas de los ases.



3 El solitario está prácticamente resuelto, ya que después de colocar el tres de oros sobre el dos de espadas podrán liberarse dos columnas. El as que falta por salir debe encontrarse entre las cartas boca abajo de la segunda columna.



SOLITARIO INTERNACIONAL



Para jugar este solitario se utilizan las cartas de dos barajas. Más de la mitad de ellas deberán extenderse sobre la mesa antes de iniciarlo.

Para iniciar la resolución del solitario internacional se mezclan dos barajas inglesas de 52 cartas. El orden de las cartas será el habitual en los solitarios, con los ases como cartas inferiores y los reyes como superiores.

Se van descubriendo las cartas una a una y se colocan primero en una serie de siete hacia la izquierda, cada una tapando un poco la anterior; se deja espacio a la derecha de esta serie para colocar dos pilas de cartas y se coloca otra serie de cartas hacia la derecha. Una vez colocadas estas catorce primeras, se forman tres filas más de cartas descubiertas mediante idéntico proceso hasta llegar a formar el cuadro inicial de juego.

En cada fila, las cartas de ambos extremos quedarán por completo descubiertas. Estas cartas son las cartas libres que se pueden desplazar a las pilas de los palos, iniciadas por los ases, o sobre otras cartas libres. Sobre una carta libre se puede colocar la inmediata inferior de cualquier palo, es decir, en las series del cuadro las cartas se colocan en orden des-

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **104**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **35 minutos**

Estrategia: **sí**

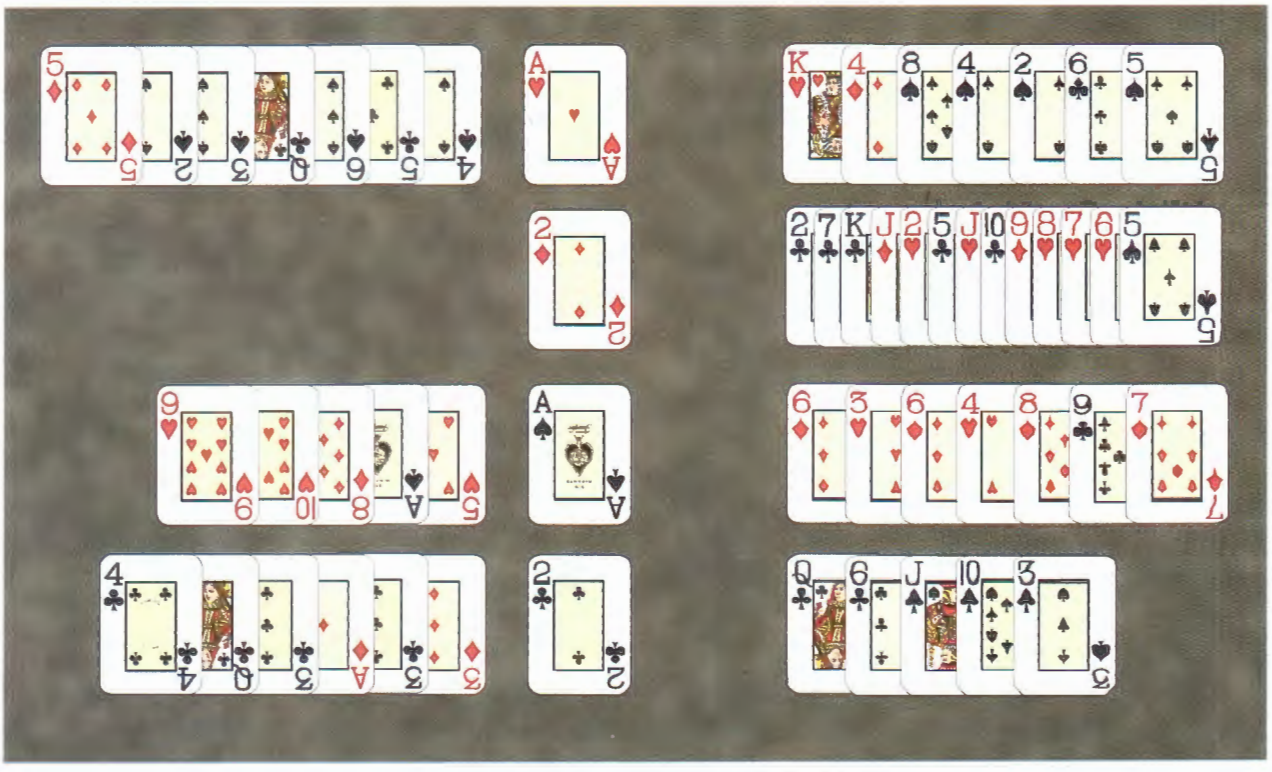
Dificultad: ♣ ♣ ♣

Objetivo: **apilar las cartas por palos en orden ascendente desde el as hasta el rey**

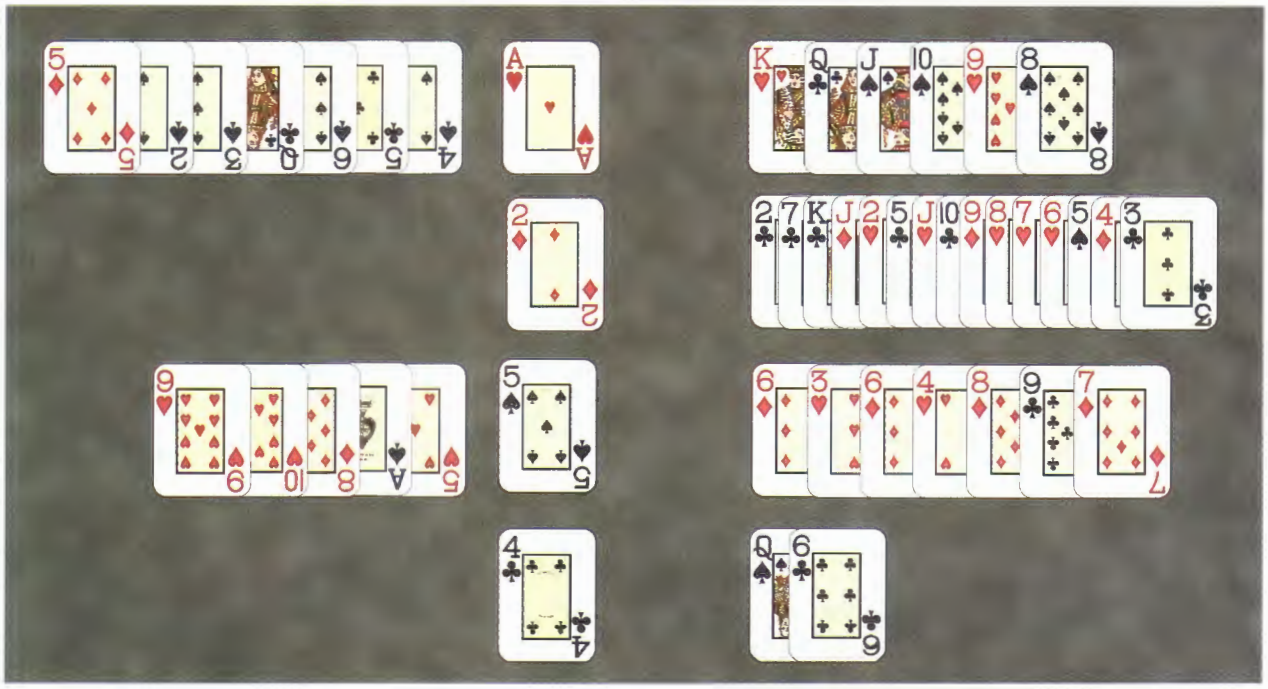
Disposición inicial: **4 filas de dos series de 7 cartas separadas por dos huecos**

cendente sin que importe el palo, que puede por tanto coincidir.
Las cartas sólo se pueden mover de una en una; así, para pasar una serie de una fila a otra habrá que realizar pasos intermedios en otras filas.
Se inicia el solitario moviendo las cartas del modo indicado. Si hay algún as entre las cartas libres, se coloca en uno de los huecos centrales para iniciar la pila de su palo.
Cuando quede una serie vacía por haberse desplazado todas las cartas que la formaban, el hueco podrá ser ocupado por cualquier carta, ya sea de otra serie, del mazo o del pozo.
Como los reyes son las cartas superiores de cada palo, sólo podrán colocarse sobre sus respectivas reinas en las pilas de los palos o en un hueco del cuadro de juego.
Después de haber realizado todos los movimientos posibles con las cartas del cuadro inicial, se empiezan a descubrir las cartas del mazo, que se utilizan como las anteriores (colocándolas sobre las cartas libres del cuadro de juego o sobre la pila de su respectivo palo) o bien, si esto no es posible, se colocan en un pozo del que siempre podrá utilizarse la superior. Si se termina el mazo y no se ha resuelto el solitario, puede darse la vuelta al pozo para, sin barajar sus cartas, convertirlo en un nuevo mazo y continuar. Si se desea puede repetirse varias veces la conversión del pozo en mazo.
Se resuelve el solitario cuando, jugando del modo indicado, se consiguen formar las ocho pilas de cartas ordenadas por palos en sentido creciente, desde los ases hasta los reyes.

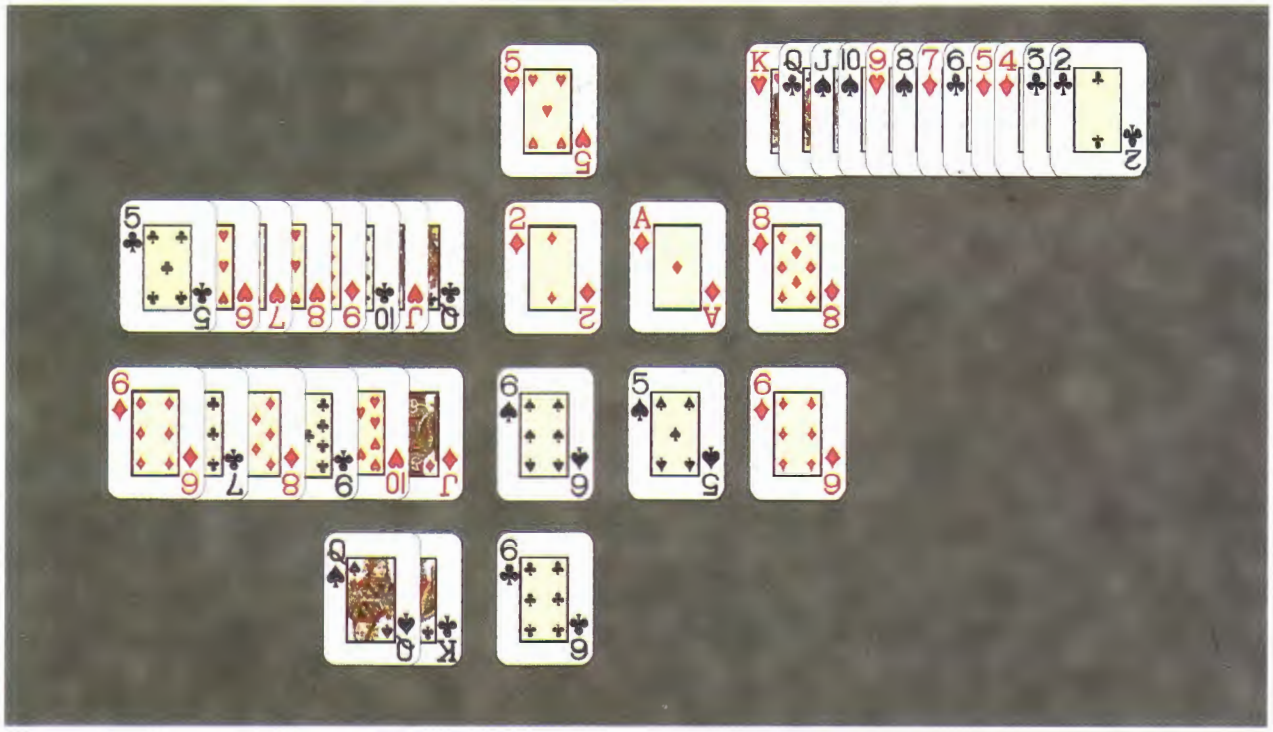
DESARROLLO DEL JUEGO



1 El solitario se inicia combinando entre ellas las cartas del cuadro inicial. En este caso, después de colocar el diez de tréboles del extremo de la izquierda de la segunda fila en el extremo de la derecha, pueden colocarse los tres ases que quedan libres en las columnas centrales, bajo el as que ya estaba libre en la cuarta fila.

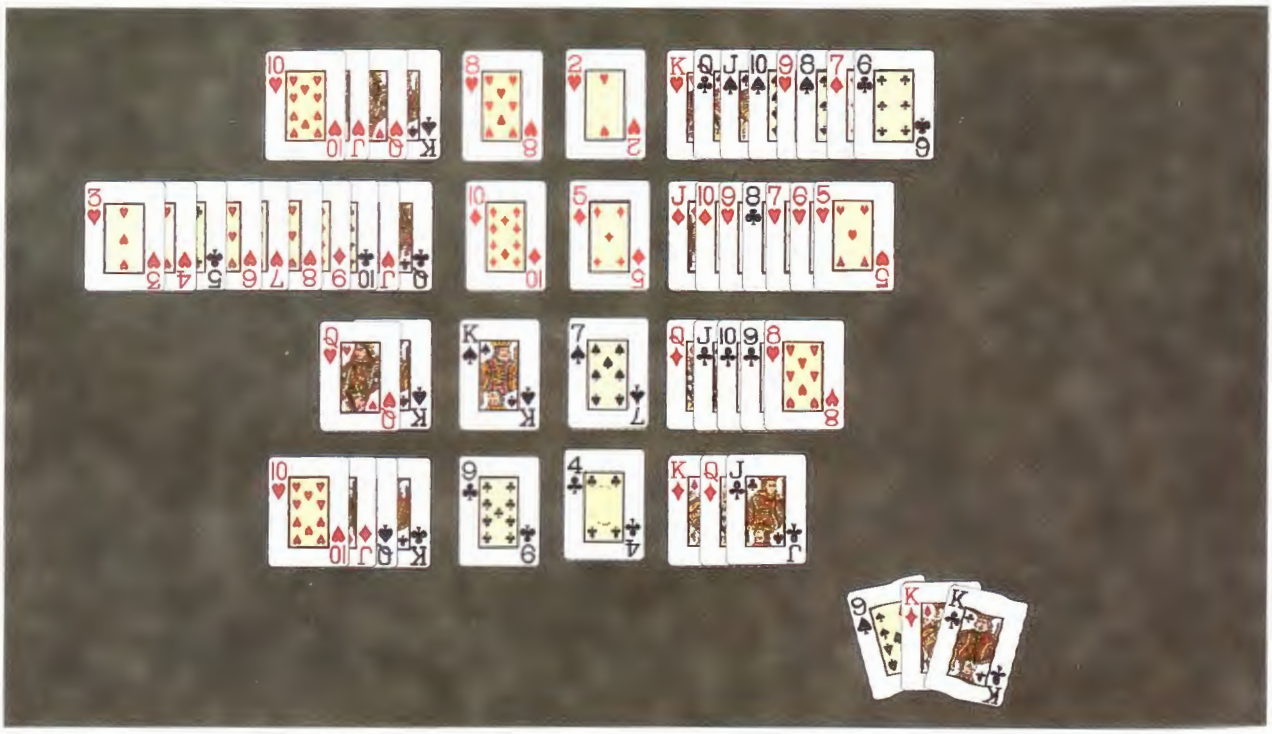


2 Uno de los objetivos que deben perseguirse en la resolución del solitario es la consecución de huecos en los que poder colocar los reyes, ya que estas cartas, por ser las superiores de las pilas, no se pueden colocar sobre otras cartas del cuadro de juego (sólo se pueden colocar en los huecos o sobre las damas de las respectivas pilas).



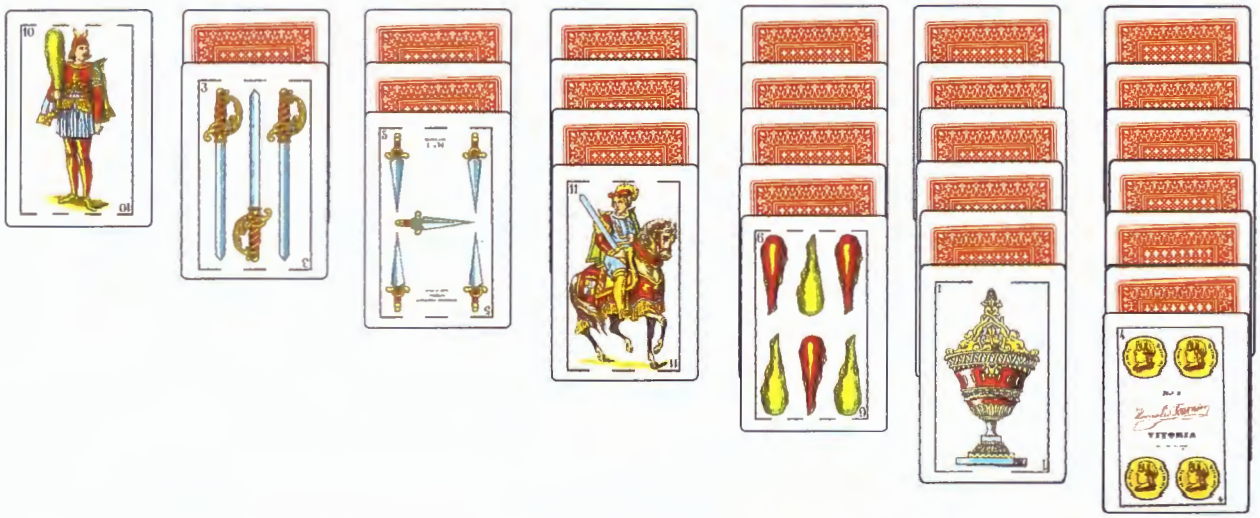
3 También es conveniente aprovechar los huecos para ordenar tantas filas como sea posible en orden descendente. De este modo, es más fácil jugar las cartas desde las filas hacia las pilas de los palos. No siempre es posible llegar a reordenar todas las cartas del cuadro inicial, especialmente en el caso de que haya muchas figuras.

4 Una vez realizados todos los movimientos o jugadas posibles con las cartas del cuadro inicial, se empiezan a sacar las cartas del mazo. Estas cartas pueden colocarse en orden correlativo y en sentido descendente sobre una carta libre del cuadro de juego, en sentido ascendente en la respectiva pila del palo, o bien en el pozo.



5 En la posición de la figura, el solitario está próximo a su final, ya que para completarlo sólo falta ir colocando las cartas que aún quedan en el cuadro de juego y en el pozo sobre las pilas de sus respectivos palos. Puede observarse que uno de los palos de picas ya está completo, pues se han colocado todas sus cartas desde el as hasta el rey.

SOLITARIO DEL FRAILE



Este es un solitario clásico, con un cuadro de juego en triángulo, en el que las pocas cartas del mazo se descubren de tres en tres.

Después de barajar y cortar, se van colocando las cartas boca abajo por filas de derecha a izquierda o por columnas de arriba abajo. En la primera fila o columna se colocan siete cartas; en la segunda, seis; en la tercera, cinco; en la cuarta, cuatro; en la quinta, tres; en la sexta, dos, y en la séptima, una. Las últimas cartas de cada fila o columna se descubren. Con esta disposición inicial queda preparado el solitario para comenzar a jugarlo.

El objetivo del solitario es el de formar las pilas de los cuatro palos en orden correlativo ascendente desde los ases hasta los reyes.

Las cartas descubiertas del cuadro inicial son las cartas libres que pueden moverse a otra columna sobre otras cartas libres. Las cartas se colocan en orden correlativo descendente alternando los palos largos y cortos. También pueden moverse hacia las pilas de los palos respectivos, primero los ases y luego las siguientes cartas en orden ascendente hasta llegar a los reyes.

Las series de cartas correlativas de palos alternos se pueden mover como si se tratara de una sola carta.

Cuando al mover alguna carta o serie de cartas queda libre una carta que está boca abajo, se le da la vuelta para conocer su valor y jugar con ella.

Cuando una fila o columna queda vacía, en el hueco correspondiente sólo pueden colocarse reyes.

Baraja: **española**

Nº de naipes: **40**

Pozo: **sí**

Duración de la partida: **20 minutos**

Estrategia: **sí**

Dificultad: ♣ ♣

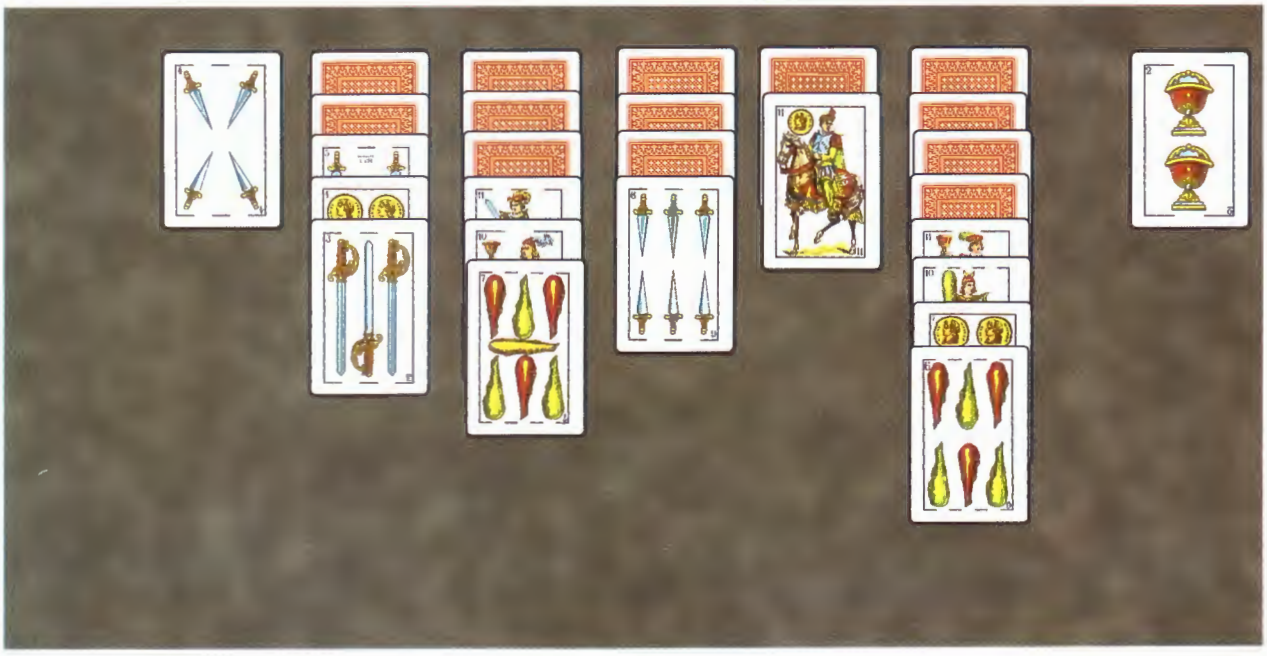
Objetivo: **ordenar los palos correlativamente en orden ascendente del as al rey**

Disposición inicial: **un triángulo de cartas formado por siete filas o columnas de siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y una cartas respectivamente**

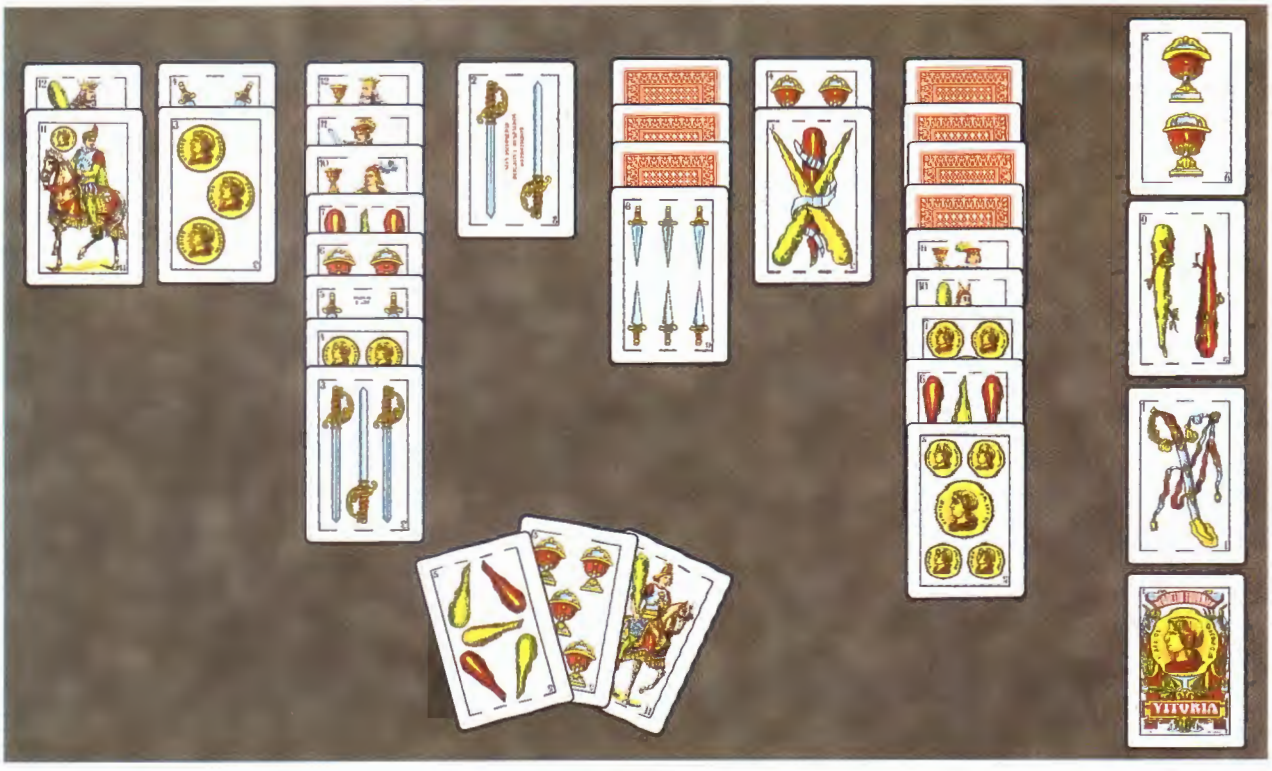
Una vez terminados todos los movimientos posibles con las 28 cartas del cuadro inicial de juego, se descubren, de tres en tres, las 12 restantes que forman el mazo; sólo puede utilizarse la superior. Una vez utilizada ésta pasa a ser carta libre la siguiente.
Después de haber descubierto todas las cartas del mazo, se recoge el pozo de las no utilizadas y se le da la vuelta para volver a descubrirlas de tres en tres. A partir de esta segunda vuelta puede suceder que el último grupo esté formado por menos de tres cartas; en este caso esas cartas no se colocan encima del montón de cartas sin usar, sino debajo, de modo que queden las primeras del mazo al dar la vuelta a las cartas. Esto se hace así para permitir el desbloqueo de las cartas inferiores de los grupos de tres. Algunos jugadores consideran que la carta inferior del mazo, visible si se da la vuelta a éste, es siempre una carta libre que puede ser utilizada en cualquier momento.
Se pueden repetir estas vueltas del mazo mientras sea posible retirar cartas de él.
Sale el solitario si se consiguen descubrir todas las cartas del cuadro y apilarlas ordenadas por palos desde el as hasta el rey.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Como el objetivo de este solitario es apilar las cartas por palos en sentido ascendente desde los ases hasta los reyes, los ases que aparecen descubiertos en el cuadro inicial de juego se ponen aparte. También se combinan entre sí, en sentido descendente y alternando el tipo de palo (corto-largo), las cartas descubiertas del cuadro.



2 Al retirar la carta que cubre alguna de las cartas que inicialmente están boca abajo, se le da la vuelta con el fin de poder jugar con ella. Se coloca en la pila de su palo, sobre otra carta del cuadro o se colocan otras cartas sobre ella. En los huecos de las columnas iniciales del cuadro que quedan libres sólo pueden colocarse reyes.

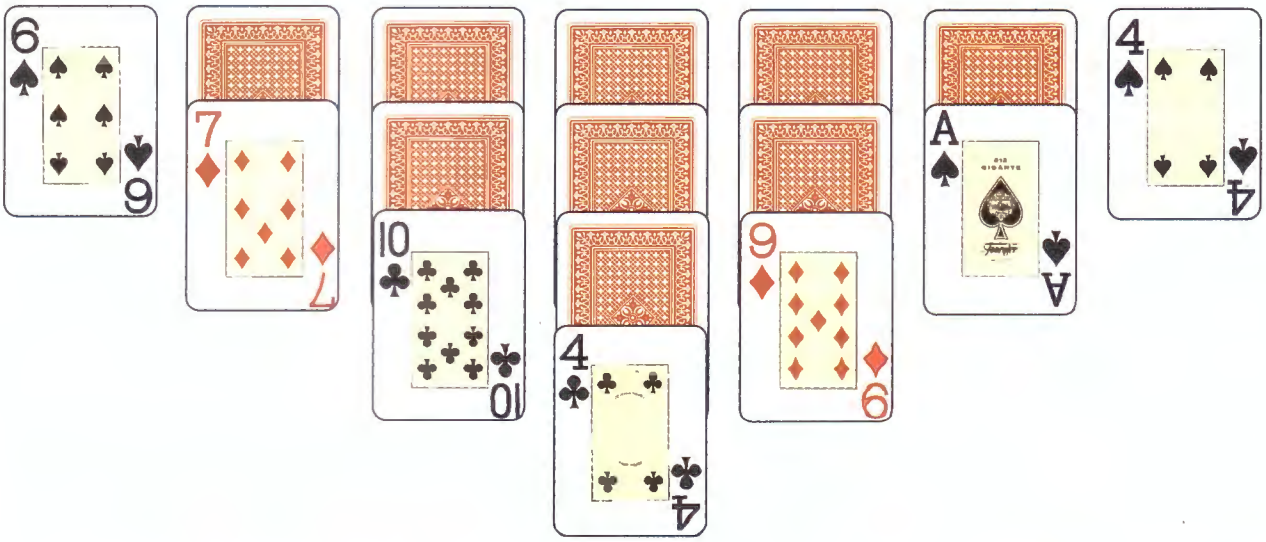


3 Después de hacer todas las combinaciones posibles con las cartas descubiertas del cuadro (y las boca abajo que se descubren al utilizar éstas), se empieza a jugar con las cartas del mazo, que deben sacarse de tres en tres. Se usa sólo la superior, o las siguientes después de usar las que la cubren, del mismo modo que las del cuadro.

4 Cuando han terminado de sacarse las cartas del mazo de tres en tres, se recoge el pozo y se le da la vuelta para reutilizarlo como mazo tantas veces como sea necesario mientras sea posible ir extrayendo cartas de él, para colocarlas en el cuadro de juego, en orden descendente, o en las respectivas pilas de su palo, en orden ascendente.

5 En esta posición, el solitario está próximo a su final, ya que sólo falta por aparecer el dos de oros, que tiene que ser la carta que aún sigue boca abajo debajo del seis de oros; por otra parte, esta carta puede colocarse sobre el siete de espadas, ya que son cartas consecutivas con palos de distinta «longitud», pero no sobre el siete de copas.

SOLITARIO ROJO Y NEGRO



En este solitario las cartas se ordenan alternando los dos colores de los palos de la baraja inglesa tanto en el cuadro de juego como en los montones en los que se apilan los palos.

Tras barajar y cortar, se preparará el cuadro de juego inicial colocando una hilera de siete cartas boca abajo con las dos cartas de los extremos descubiertas; sobre las cinco cartas boca abajo de la hilera anterior se colocan otras cinco cartas, descubiertas las dos de los extremos y boca abajo las tres centrales. Sobre estas tres, se colocan otras tres cartas, descubiertas las de los extremos, boca abajo la central. Finalmente, se coloca una carta descubierta sobre esta última carta boca abajo central.

Una vez dispuesto el cuadro inicial se retiran los ases que hayan aparecido para apilar sobre ellos las cartas en orden creciente hasta los reyes, pero alternando los colores de los palos de las cartas, rojo-negro, negro-rojo.

Las cartas descubiertas del cuadro también pueden combinarse entre ellas, en orden decreciente y alternando el color de los palos. Una serie de cartas se puede mover sobre otra carta descubierta como si se tratase de una sola carta.

Cuando al mover alguna carta descubierta queda libre alguna boca abajo, se le da la vuelta para conocer su valor y poderla utilizar en el juego. Si al mover una carta o una serie de cartas queda libre alguno de los siete lugares de la fila inicial, podrá ser ocupado por cualquier carta o serie de cartas del cuadro, o dejarse vacío.

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **20 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ordenar las cartas en cuatro montones, desde los ases hasta los reyes, alternando los colores de los palos de las cartas que los forman**
Disposición inicial: **una fila de siete montones de una, dos, tres, cuatro, tres, dos y una cartas respectivamente**

Después de realizadas todas las combinaciones posibles con las cartas del cuadro, se empiezan a descubrir las cartas del mazo, de una en una, y se van colocando sobre las cartas de las columnas del cuadro (o en el hueco correspondiente, si lo hubiera) de izquierda a derecha. Una vez colocadas las cartas sobre las siete columnas, se jugará con ellas haciendo todas las combinaciones posibles, tal como se ha indicado anteriormente: retirándolas en orden ascendente sobre los montones de los ases o en orden descendente en las columnas del cuadro, pero siempre alternando el color de los palos de las cartas consecutivas.

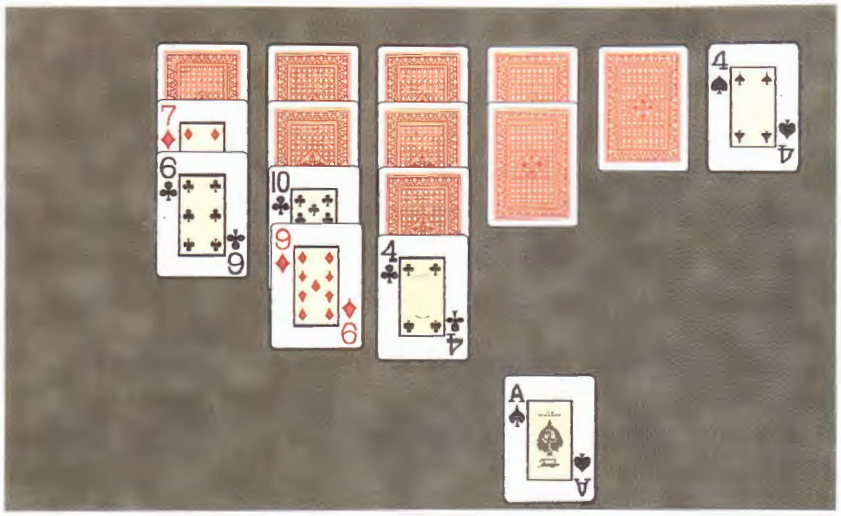
El proceso de descubrir cartas del mazo y colocarlas sobre las siete columnas del cuadro se irá repitiendo mientras queden cartas en el mazo. Después de cada colocación de siete nuevas cartas en el cuadro, y antes de colocar las siete siguientes, se realizarán las combinaciones de juego posibles.

Al final sólo quedará una carta en el mazo, que podrá colocarse en la columna que se estime más conveniente de acuerdo con el desarrollo del juego.

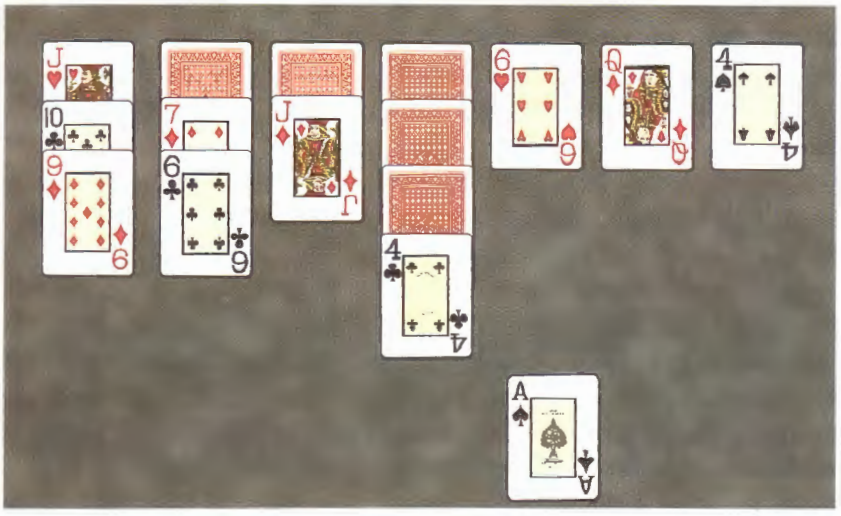
Se resuelve el solitario cuando, jugando del modo indicado, se consigue retirar todas las cartas del cuadro y ordenarlas alternando los palos en los cuatro montones desde los ases hasta los reyes.

DESARROLLO DEL JUEGO

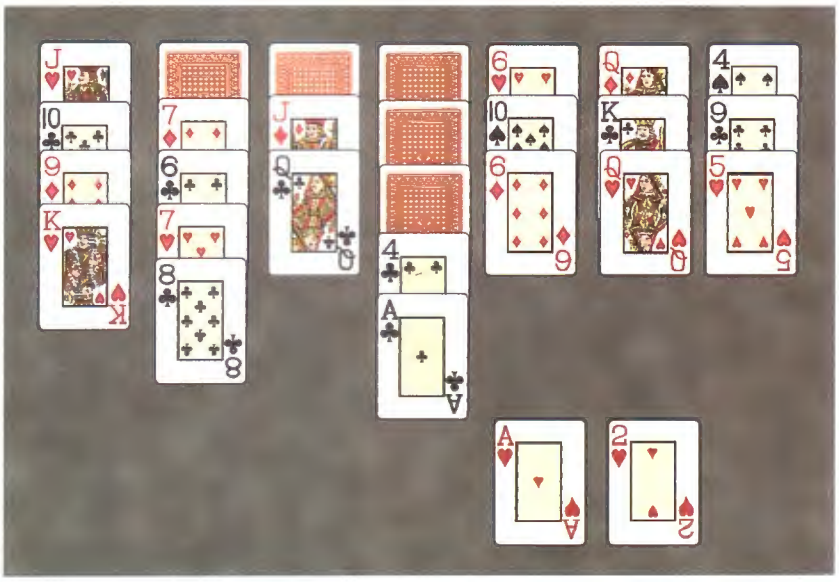
1 Se inicia el solitario moviendo las cartas libres de un color sobre otras cartas libres de distinto color y de orden consecutivo superior. Los ases se retiran para apilar sobre ellos las cartas en orden ascendente, aunque siempre alternando los colores. Las cartas boca abajo que quedan libres se descubren.



2 En los huecos que aparecen en la última fila, por haber trasladado todas las cartas de una de las columnas, se puede colocar cualquier carta o serie de cartas del cuadro de juego, ya que una serie de cartas consecutivas (con los palos de colores alternados) puede moverse, por el cuadro de juego como si se tratara de una sola carta.



3 Cuando ya no es posible seguir jugando con las cartas del cuadro, bien por haber agotado todas las posibilidades, bien por querer reservar algún movimiento para un momento posterior del juego (no es raro dejar huecos sin ocupar, ya que facilitan el movimiento posterior de las cartas), se descubren las cartas del mazo y se colocan una sobre cada columna, de izquierda a derecha.



4 Después de haber realizado todos los movimientos posibles con las cartas del cuadro, se coloca otra vez sobre cada una de sus columnas, de izquierda a derecha, una de las cartas del mazo y vuelven a recomenzarse los movimientos.

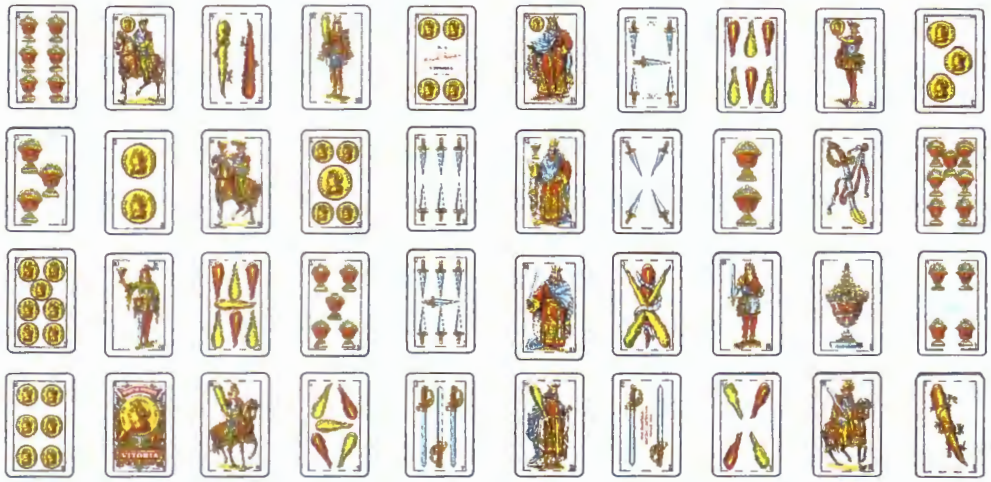
5 El proceso de descubrir cartas del mazo y colocarlas sobre las columnas del cuadro de juego se repite mientras queden cartas en el mazo y cada vez que el juego con las cartas del cuadro quede bloqueado por no poderse realizar más movimientos con las cartas.

6 Durante la realización de este solitario, las cartas se colocan en las columnas alternando el color de sus palos y en orden descendente. Se apilan en montones iniciados por los cuatro ases, en orden ascendente, también alternando los colores de los palos de las cartas.

7 Cuando no se puede mover ninguna carta libre o serie de cartas sobre otra carta libre del cuadro, o trasladar alguna carta libre sobre uno de los montones iniciados por los ases, se decubren las cartas del mazo y se colocan en el extremo inferior de cada una de las columnas del cuadro.

8 Si se han descubierto las cartas del mazo de forma correcta, de siete en siete, al final queda una sola carta que puede ser colocada en cualquiera de las columnas (no tiene que colocarse necesariamente en la del extremo izquierdo). La elección de la columna en la que se colocará se hace después de mirarla y estudiar las diversas posibilidades que existen.

SOLITARIO DE LA COLADA



En este solitario hay que apilar todas las cartas, inicialmente extendidas en el cuadro de juego, sobre los reyes de la columna central en orden descendente y por palos.

Después de barajar y cortar el mazo, se descubren las cartas una a una y se colocan sobre la mesa en cuatro filas de diez cartas cada una, reservando una de las columnas centrales para los reyes. Éstos pueden colocarse en cualquier orden, pero facilita la visión del desarrollo del juego hacerlo según el orden de las pintas (oros, copas, espadas y bastos). Por otra parte, es indistinto colocar la columna de los reyes con cuatro columnas de cartas a la izquierda y cinco a la derecha o viceversa, pues al iniciarse el solitario, si resulta conveniente, puede moverse la columna situada en el extremo más alejado de los reyes al extremo contrario.

El objetivo del solitario es apilar sobre cada uno de los reyes centrales el resto de las cartas del palo correspondiente, en orden descendente hasta el as.

Sólo se puede jugar con las cartas de los extremos derecho e izquierdo de las filas. Estas cartas pueden colocarse en las pilas de su palo cuando así corresponda, o bien a continuación de otras cartas de los extremos de una fila, siempre que sean consecutivas, ascendentes o descendentes, del mismo palo.

Después de mover todas las cartas de una fila a derecha o izquierda del montón de un palo, el hueco puede ocuparse por cualquier carta del extremo de otra fila. Si esta

Baraja: **española**

Nº de naipes: **40**

Pozo: **no**

Duración de la partida: **20 minutos**

Estrategia: **sí**

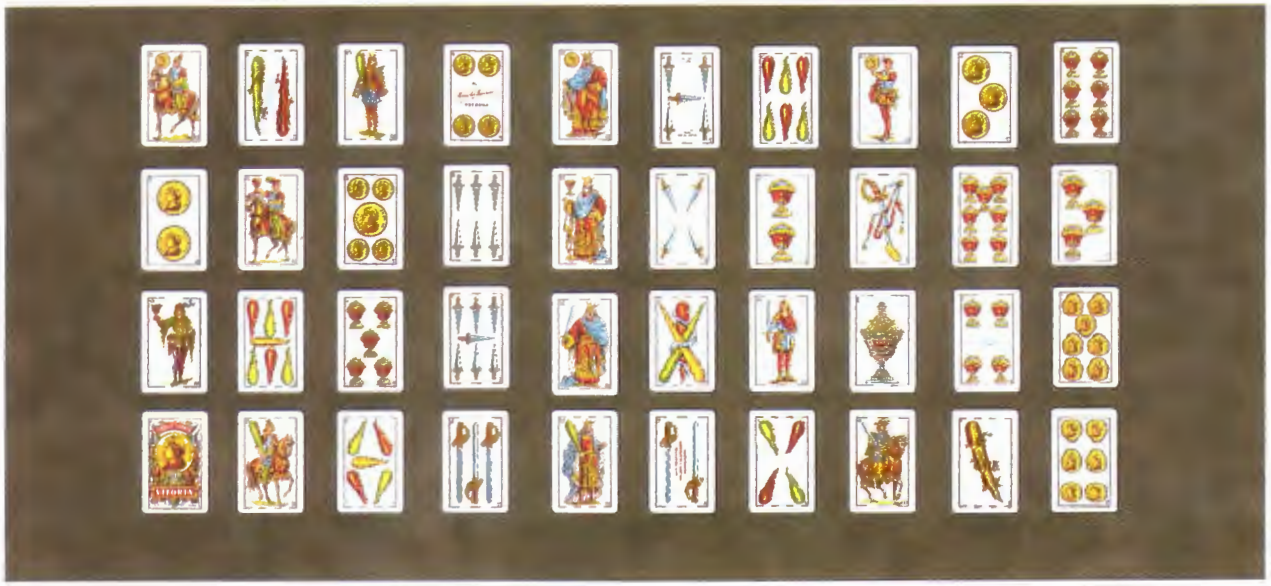
Dificultad: ♣ ♣ ♣

Objetivo: **apilar las cartas de cada palo en orden correlativo descendente del rey al as**

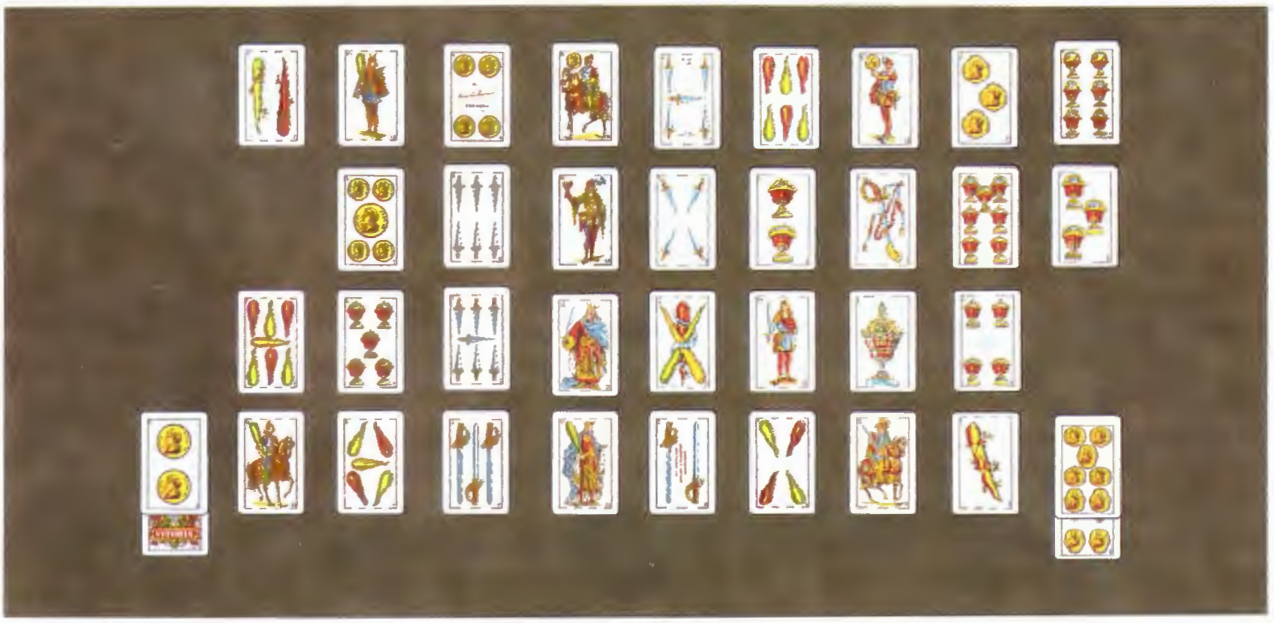
Disposición inicial: **cuatro filas de diez cartas descubiertas cada una. Los reyes pueden colocarse indistintamente en la cuarta o la quinta columna**

carta es el extremo de una serie de cartas de un palo colocadas en un sentido, por ejemplo descendente, puede invertirse el sentido de la serie (de descendente pasaría a ascendente) y colocarse en el montón. Combinando de este modo las cartas, se procurará ir liberándolas para apilarlas por palos desde los reyes hasta los respectivos ases.

DESARROLLO DEL JUEGO



1 En el primer movimiento se trasladan las cuatro cartas de la columna de la izquierda a la derecha, ya que esta disposición presenta mejores perspectivas.



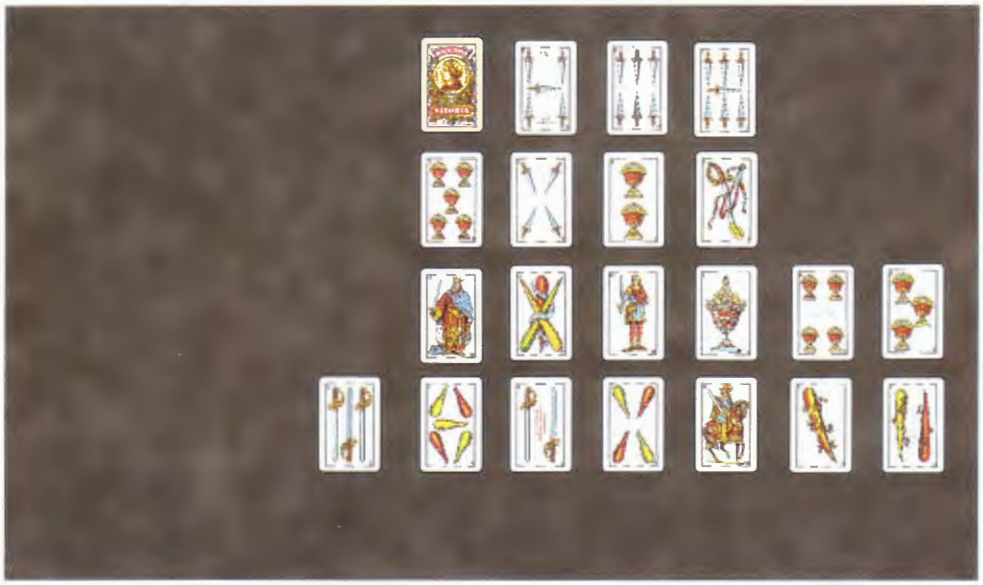
2 El caballo de oros de la primera fila se coloca sobre el rey. Después de mover el dos de oros sobre el as de su palo, se apilan el caballo y la sota de copas.

3 Tras mover el tres de copas a la derecha del cuatro de copas, quedan libres el siete y el seis del mismo palo. El tres de oros se mueve sobre el dos para liberar la sota de oros.

4 Después de trasladar la sota de oros sobre el caballo, también es posible poner en el montón de los oros el siete y el seis del palo. De este modo, puede moverse el dos de bastos a la derecha del as y se liberan los oros.

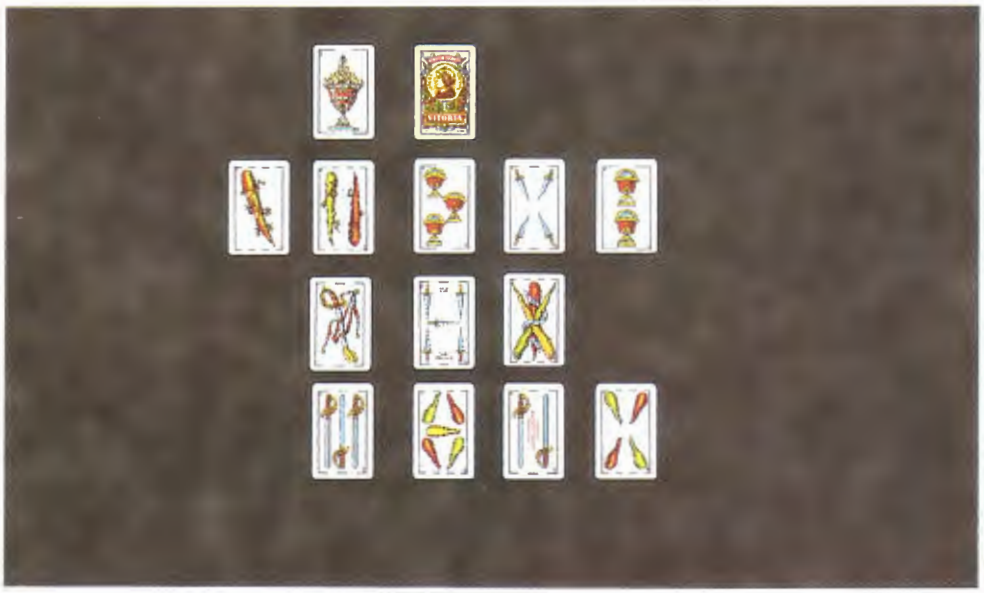
5 Ya se han apilado todos los oros en su montón y, al mismo tiempo, se ha conseguido liberar el caballo de bastos, que se ha puesto sobre el rey. Asimismo se dispone de un hueco (primera fila, a la izquierda de los oros) en el que colocar cualquier carta.

6 Se continúan apilando ordenadamente las cartas de bastos que han quedado libres, al tiempo que se van liberando las del último palo que queda, el de espadas.

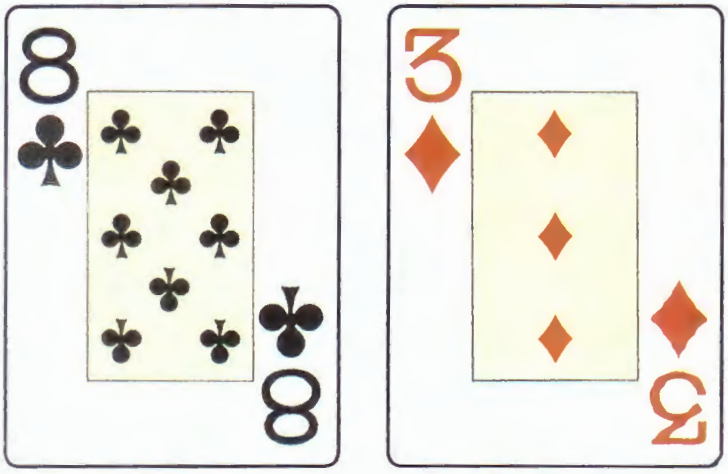


7 Ya se dispone de varios huecos, a derecha e izquierda de las pilas de los palos. De esta forma se multiplican las posibilidades de mover y reordenar las cartas sobre el cuadro de juego.

8 El solitario ya se encuentra prácticamente resuelto. Sólo falta terminar de apilar las cartas ordenadamente en sus respectivos montones.



SOLITARIO DE LA ADICIÓN



En este solitario las cartas se descubren y se colocan en una fila. Estas cartas se relacionan entre sí de acuerdo con sus valores, sin que tenga ninguna importancia el palo.

Antes de iniciar el solitario, se retiran las doce figuras de una baraja inglesa.

Después de barajar el resto de las cartas, se descubren una a una y se van colocando en fila sobre la mesa. Cuando la suma de los índices de dos cartas consecutivas es un número par, se retiran esas dos cartas (la A de los ases equivale a 1).

Se continúa el solitario de este modo hasta agotar el mazo; las cartas se colocan en fila y se retiran por parejas cuando la suma de sus índices es un número par. Si no se ha conseguido retirar todas las cartas, el solitario puede continuarse invirtiendo la posición de dos cartas contiguas. De ese modo es posible seguir retirando parejas hasta concluir el solitario.

Este solitario también puede jugarse con la baraja española de 40 cartas sin retirar las figuras –ya que todas tienen índice numeral– o incluso con la de 48 cartas, sin necesidad de variar las reglas.

Existe una variante que consiste en jugar el solitario retirando las parejas de cartas cuyos índices sumen un número impar.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **15 minutos**
Estrategia: **no**
Dificultad: ♣
Objetivo: **retirar por parejas todas las cartas que se descubren del mazo**
Disposición inicial: **dos cartas descubiertas**

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Tras las dos cartas iniciales –de suma impar– se coloca una nueva carta.

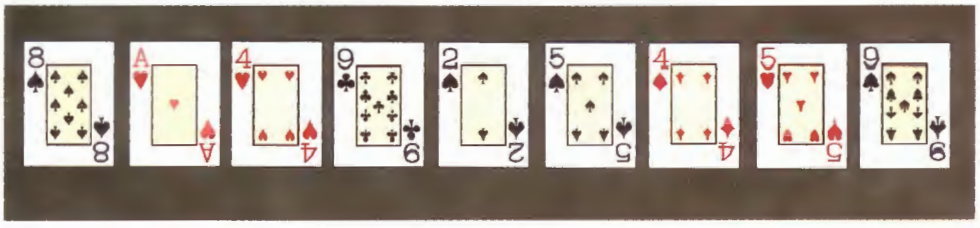
2 Una vez retirados los dos treses, se podrá hacer lo mismo con los dos ochos (suma dieciséis).

3 El seis de picas y el diez de tréboles se retiran porque su suma es también dieciséis (par).

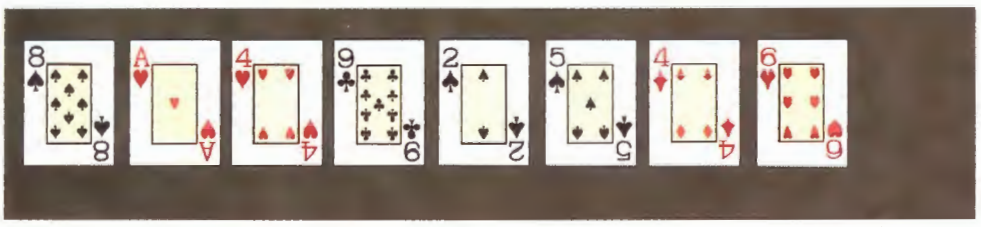
4 Siempre que dos cartas son pares su suma es un número par y pueden retirarse.

5 Los ases tienen valor uno (impar) y se retiran con cartas impares.

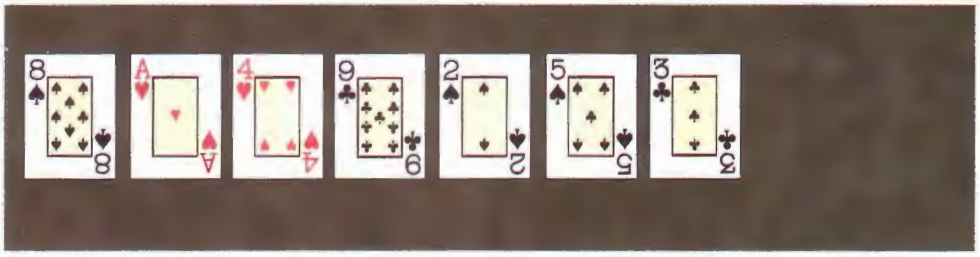
6 Si en una serie se alternan las cartas pares e impares no es posible retirar ninguna.



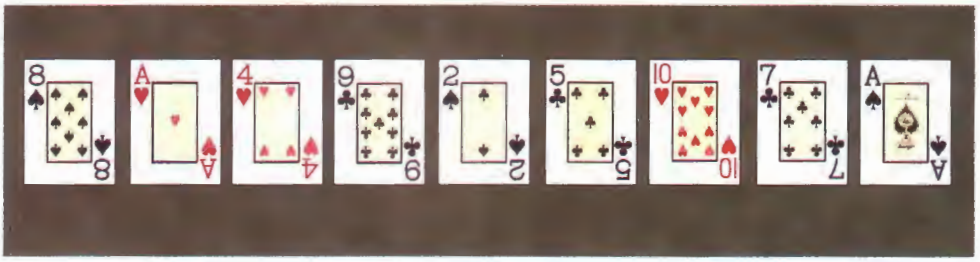
7 Con el seis de corazones se podrá retirar el cuatro de diamantes.



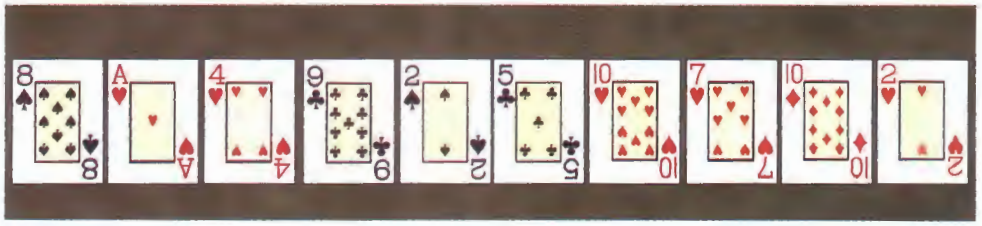
SOLITARIO DE LA ADICIÓN



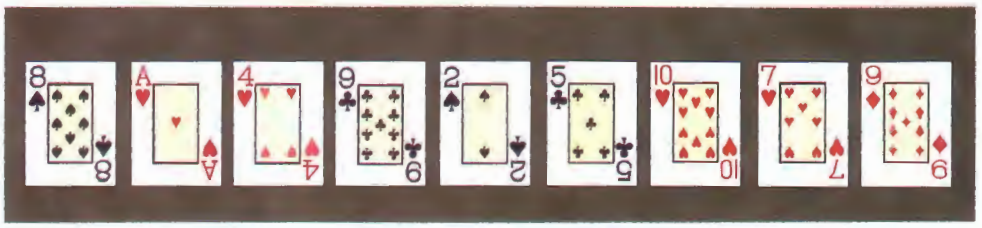
8 Antes de seguir poniendo cartas el tres de tréboles se retira junto con el cinco de picas.



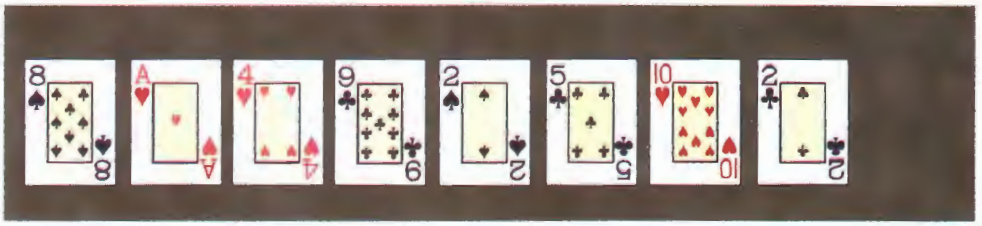
9 Nuevamente han aparecido cartas pares e impares alternadas. Se retiran el siete y el as.



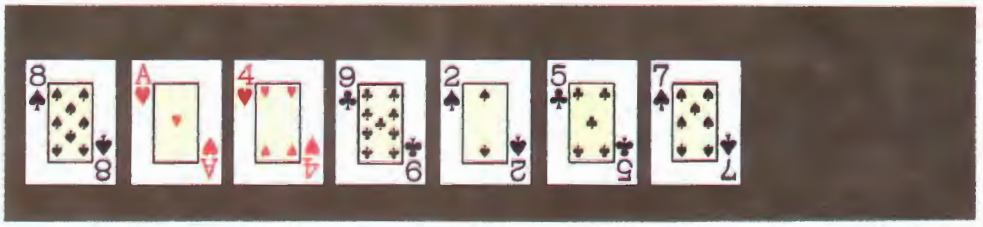
10 El diez de diamantes y el dos de corazones se retiran juntos, ya que su suma es par.



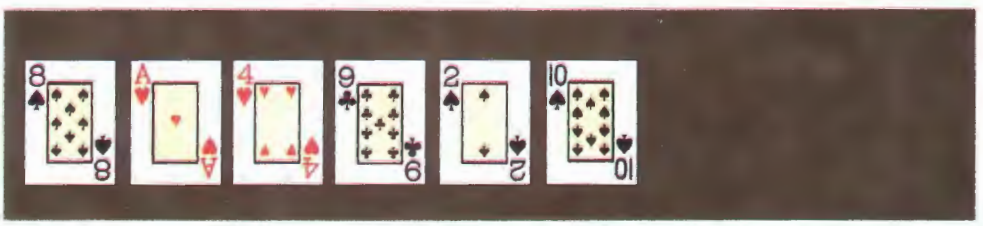
11 El siete de corazones se retira junto con el nueve de diamantes.



12 El dos de tréboles permite retirar el diez de corazones, ya que la suma es par.

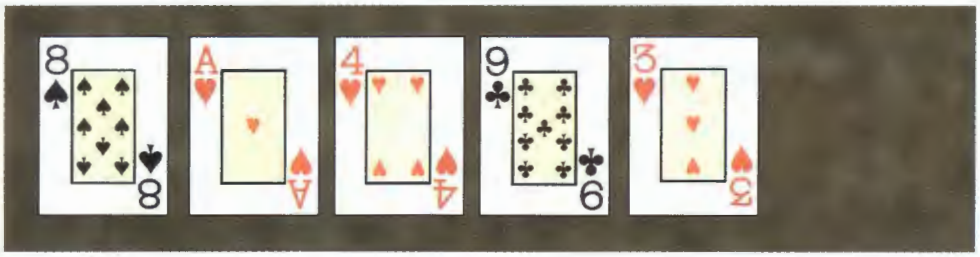


13 Con el siete de picas se retira el cinco de tréboles (la suma es doce).

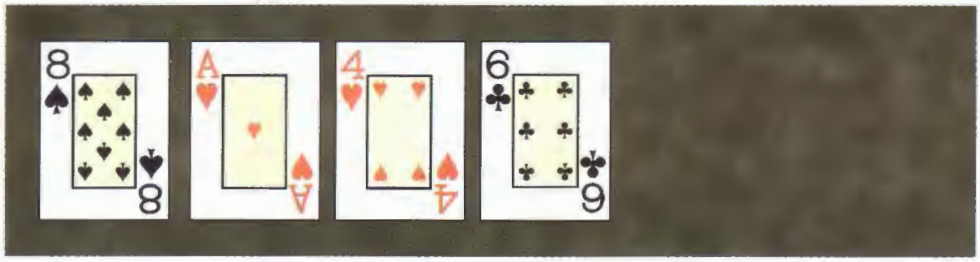


14 La suma del diez de picas y el dos de este palo es también doce, por lo que se retiran.

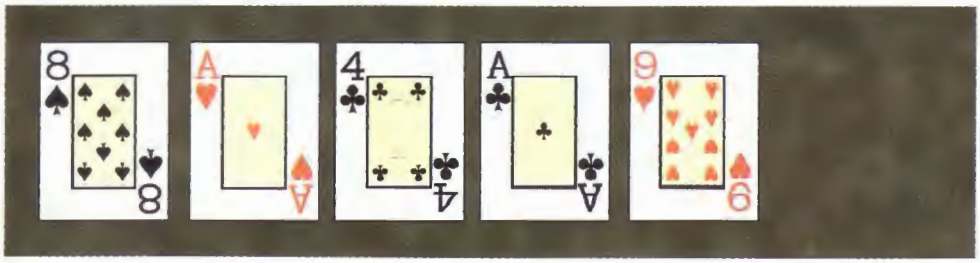
15 El tres de corazones (impar) suma un número par con el nueve de tréboles (impar).



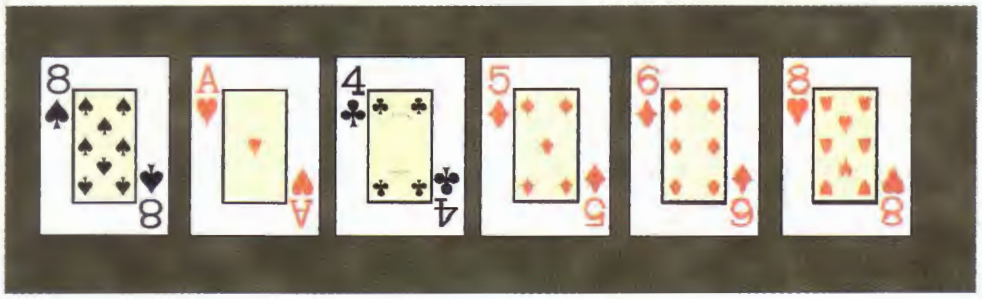
16 El seis de tréboles tiene suma par con otra carta par (el cuatro de corazones).



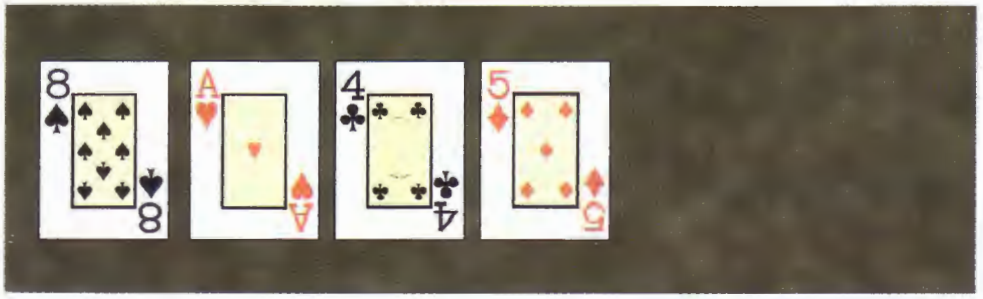
17 El as de tréboles se retira junto con el nueve de corazones, ya que su suma es diez.



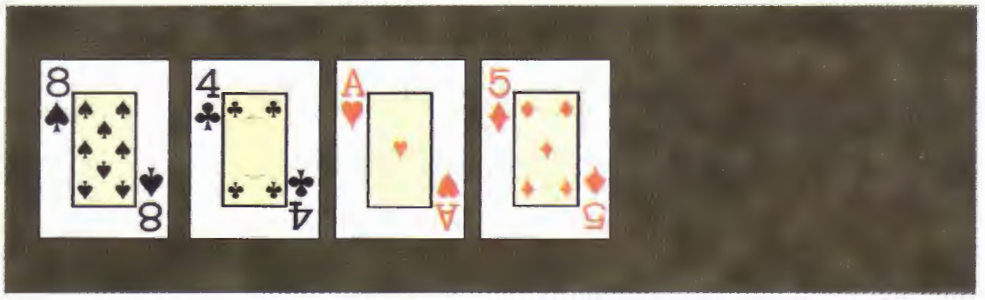
18 Estas son las últimas seis cartas del mazo. El ocho de corazones y el seis de diamantes se retiran juntos.



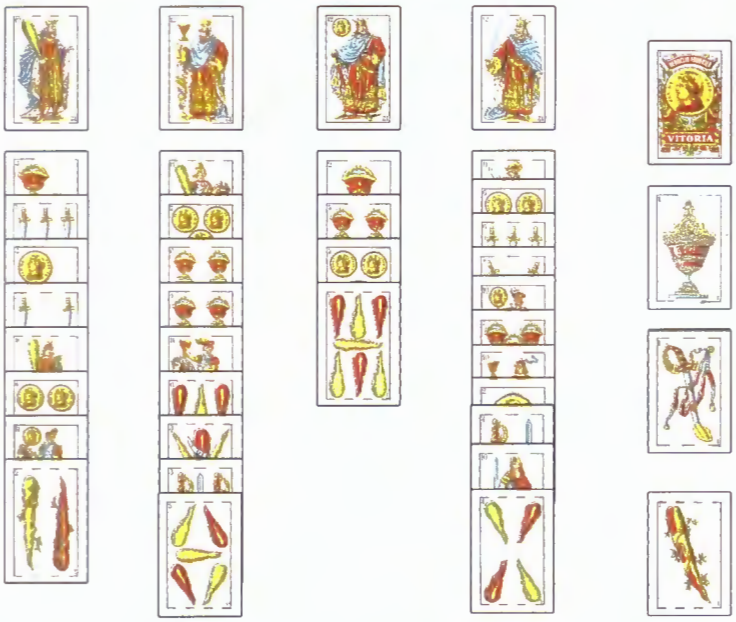
19 En esta serie de cuatro cartas están alternadas las pares y las impares, por lo que no pueden retirarse.



20 Usando la opción de cambiar de orden un par de cartas consecutivas podrá finalizarse el solitario.



SOLITARIO MONÁRQUICO



Este solitario debe su nombre al hecho de que todo su desarrollo y realización están presididos por la figura de los reyes, que sólo son desplazados al finalizarlo para culminar las pilas de sus respectivos palos.

Antes de barajar las cartas, se apartan uno cualquiera de los reyes y los cuatro ases, que se colocan en columna a la derecha del cuadro de juego (aunque también pueden ir colocándose en esa columna según van apareciendo).
Una vez separadas estas cartas, se baraja el resto del mazo. Luego se descubren las cartas una a una y se colocan sobre la mesa en columna debajo del rey, superponiendo una parte de la carta que se descubre sobre la ya colocada (excepto el rey, que se mantiene separado presidiendo la columna). Las cartas se colocan en una misma columna hasta que aparece un rey. Éste se coloca a la derecha del anterior y bajo él se descubre una nueva columna de cartas, hasta que aparece un nuevo rey. Éste se pondrá a la derecha del anterior y presidirá la tercera columna, que se prolongará hasta que aparezca el cuarto rey. Este último rey se coloca a la derecha del anterior, y bajo él se descubren el resto de las cartas del mazo en columna. Puede observarse que, una vez preparado el solitario, las 40 cartas del mazo se encuentran descubiertas sobre la mesa: en la parte superior están los cuatro reyes en fila; a la derecha los cuatro ases en columna, y en el ángulo formado por estas dos líneas, cuatro columnas de cartas descubiertas de longitudes

Baraja: **española**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **22 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **superponer las cartas de cada palo por orden correlativo, del as al rey**
Disposición inicial: **cuatro columnas en las que se encuentran descubiertas todas las cartas de la baraja excepto los reyes y los ases, que están aparte**

desiguales. El objetivo del solitario es superponer sobre los ases el resto de cartas de su palo en orden creciente (dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo) hasta el rey, que sólo se moverá al final para culminar la pila de cartas de su palo.

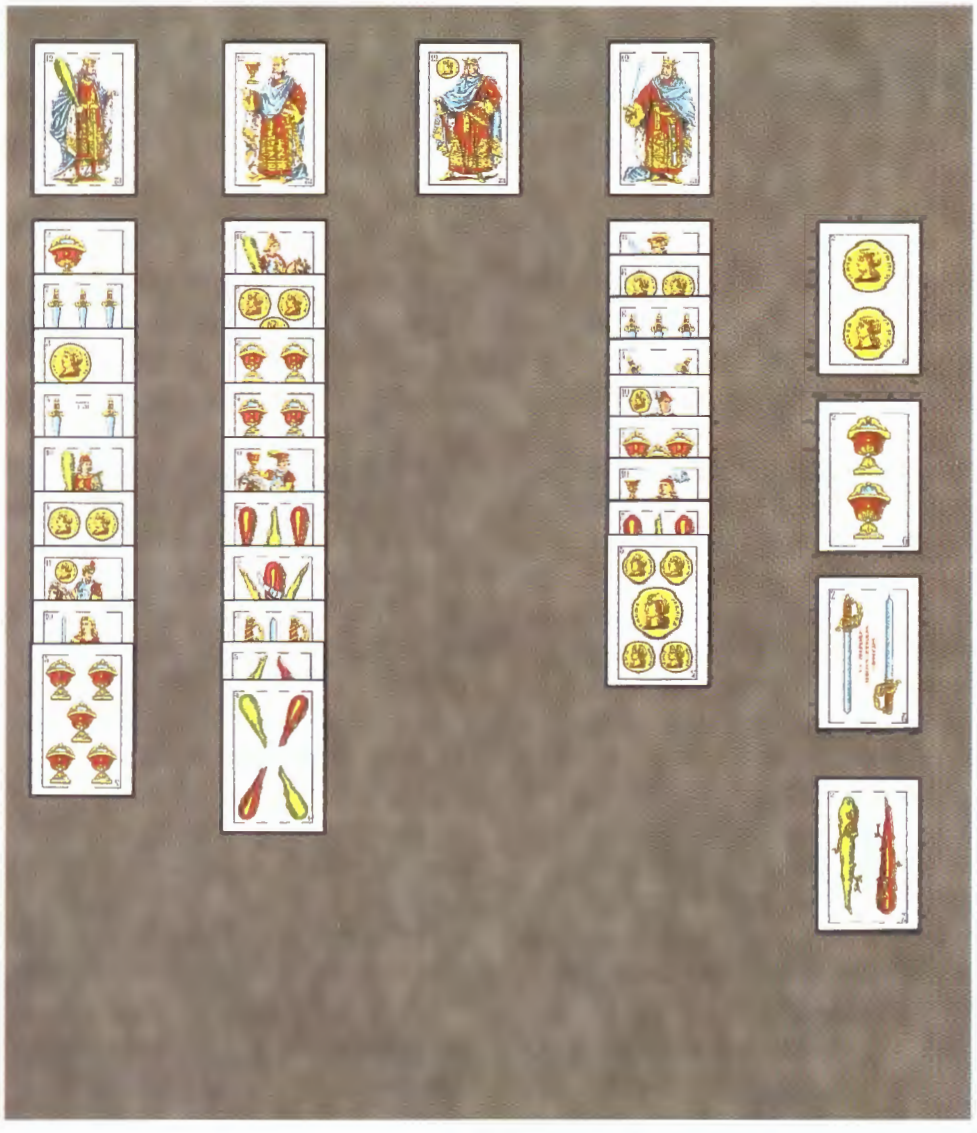
Para resolver el solitario, las cartas inferiores de cada columna pueden combinarse entre sí en orden descendente, sin que importe el palo de las cartas ni que sean consecutivas. Es decir, sobre una carta puede colocarse cualquier otra que sea inferior a ella (sobre el caballo puede ponerse cualquier otra carta, sobre los doses ninguna) sin que importe el palo.

Los reyes se mantienen inmóviles y descubiertos a lo largo de todo el solitario, presidiendo las cuatro columnas de juego.

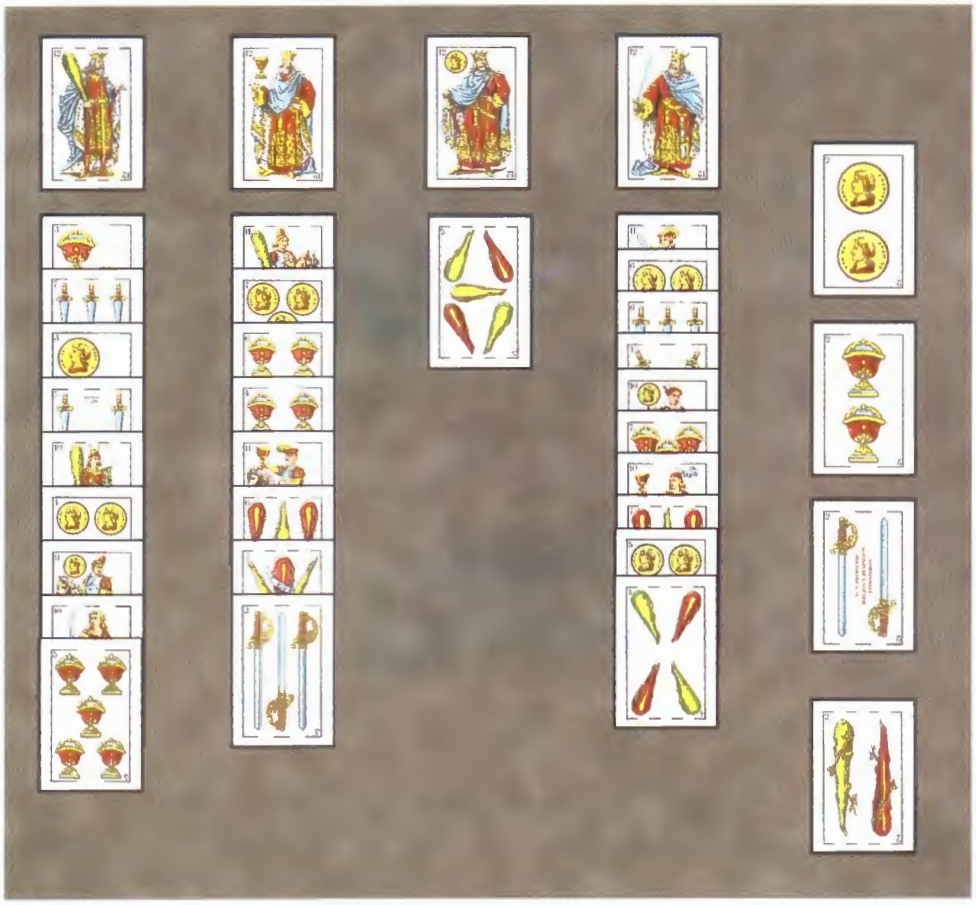
Cuando se mueven todas las cartas de una columna, el hueco bajo el rey resultante puede ser ocupado por cualquier otra carta inferior de una columna.

DESARROLLO DEL JUEGO

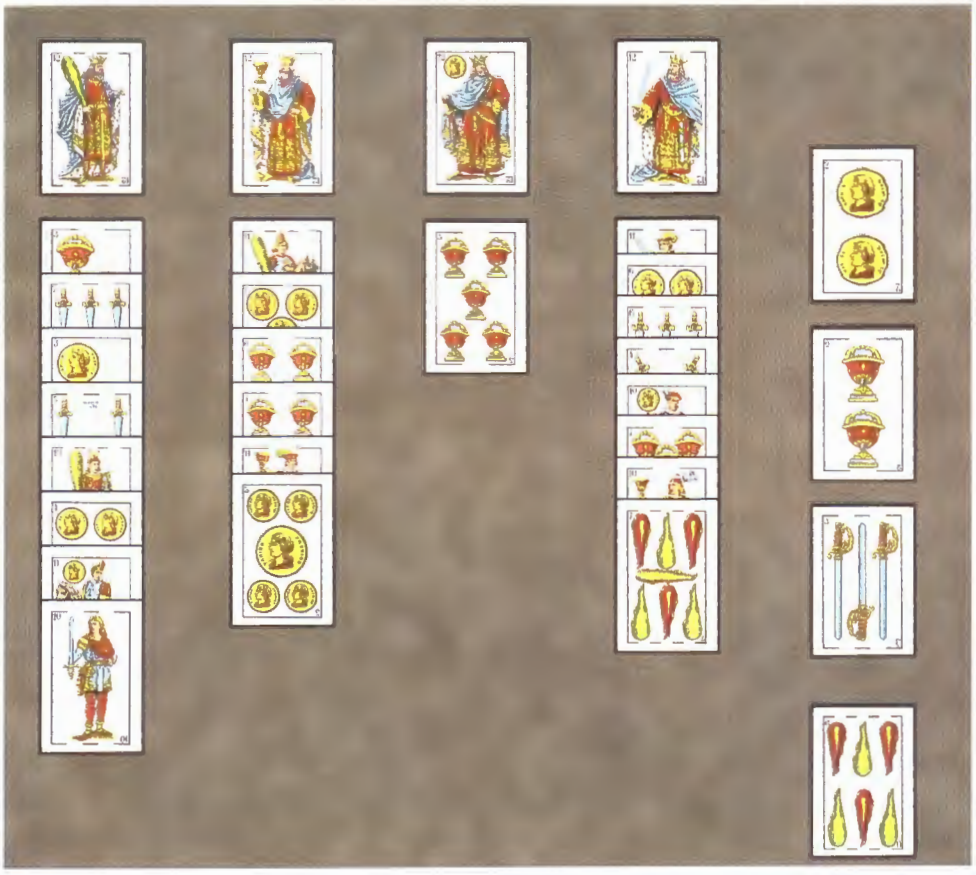
1 Se inicia el solitario colocando el dos de bastos, que es la carta inferior de una columna, sobre su as. De esta forma se liberan los doses restantes, con lo que queda vacía una de las columnas.



SOLITARIO MONÁRQUICO

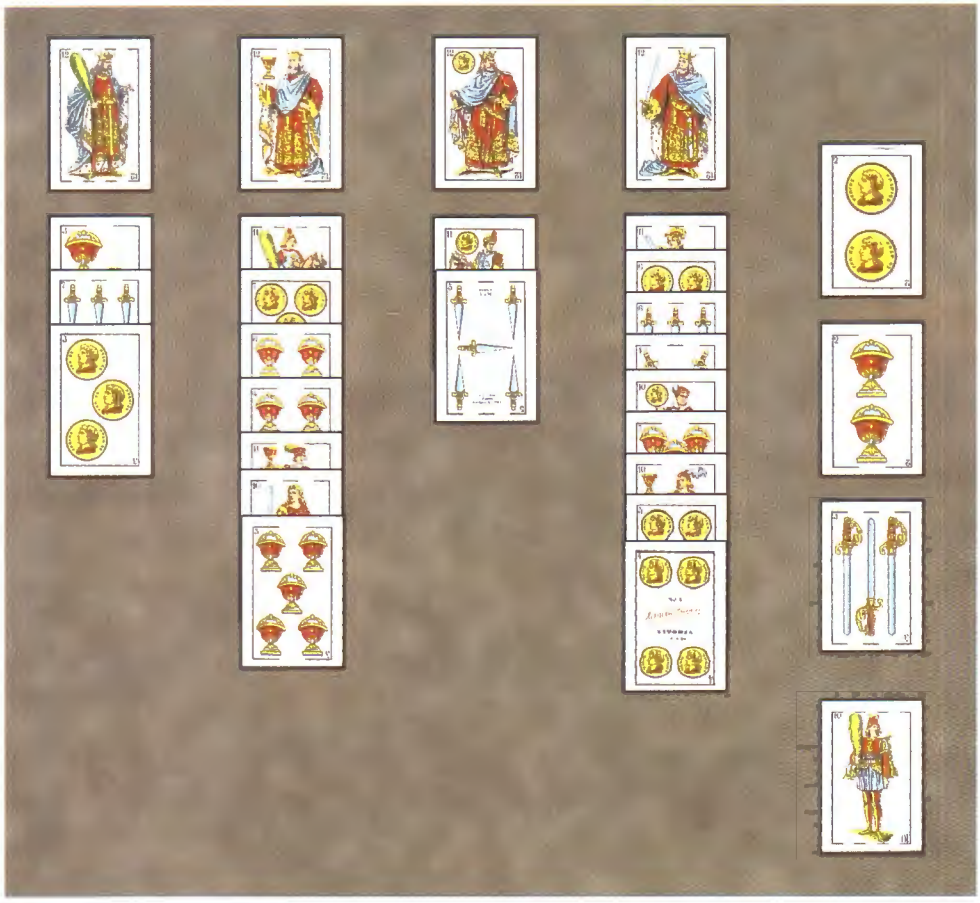


2 Ahora hay que liberar los treses para seguir construyendo las pilas de los palos. En algunas ocasiones es necesario efectuar ciertos rodeos para preparar las siguientes jugadas, de modo que el solitario no quede bloqueado.

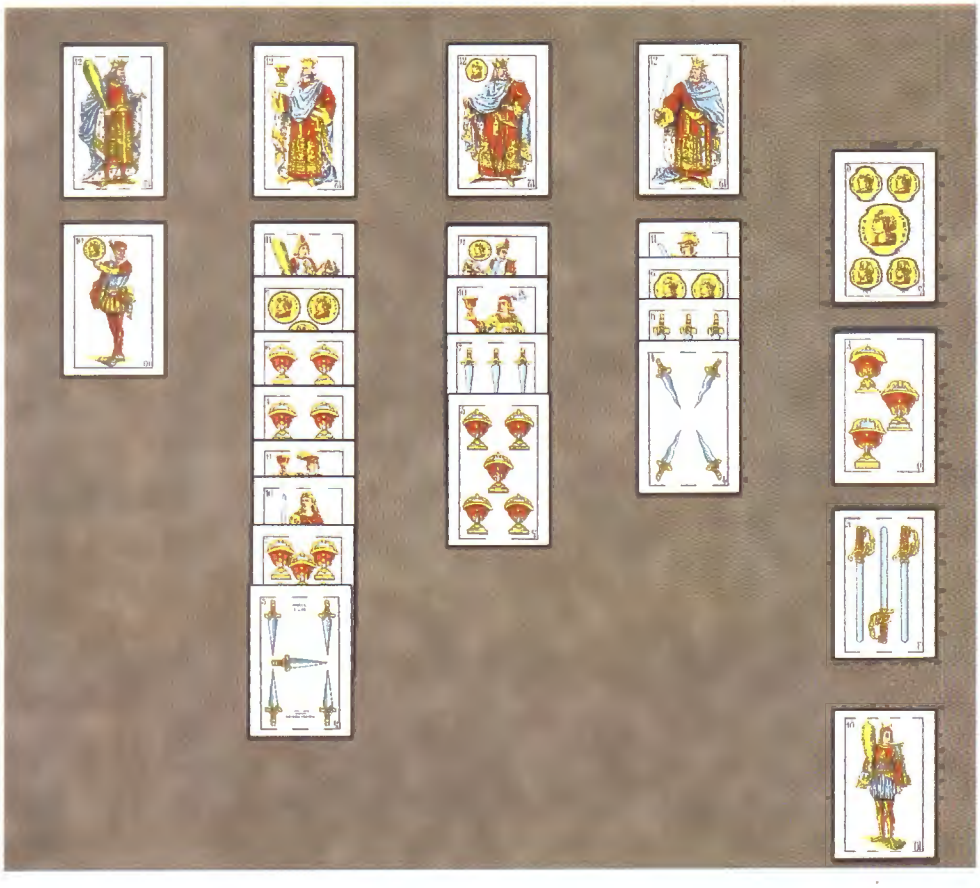


3 Mientras se van retirando las cartas de bastos a su pila correspondiente, se preparan las jugadas siguientes para liberar los otros palos.

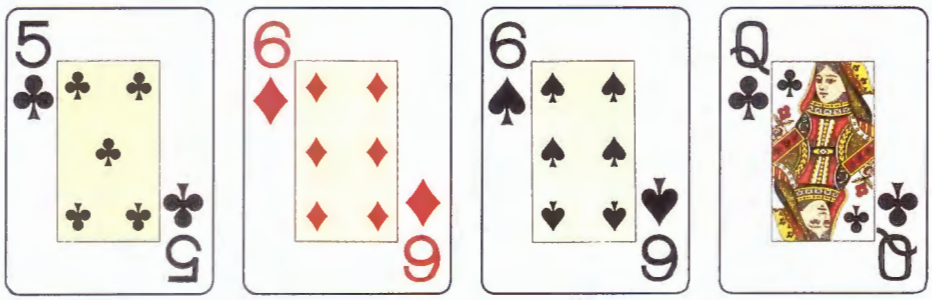
4 Los oros ya están libres y pueden ser colocados en la pila. Una vez eliminados del cuadro los oros, será fácil liberar las copas y trasladarlas a su pila.



5 Al resolver este solitario es muy importante que la posibilidad de superponer una carta sobre otra superior no conduzca a un bloqueo al intentar mover una carta intermedia, ya que las cartas sólo pueden moverse de una en una.



SOLITARIO DE LOS ASES



Este es un solitario del tipo de eliminación, es decir, un juego en el que se van retirando cartas cuando cumplen alguna condición, que en este caso es la de ser menores y del mismo palo.

Después de barajar las cartas, se descubren cuatro que se colocan en fila para iniciar las columnas de juego del solitario.

En este solitario es muy importante el orden de las cartas, que es el usual de los juegos ingleses, con el as como carta mayor y el dos como menor. También puede jugarse con otro orden, pero es muy importante que cuando se tengan dos cartas del mismo palo se sepa cuál de las dos es la menor, ya que habrá que retirar precisamente ésa.

El objetivo del solitario es retirar las cartas de modo que al final sólo queden las mayores de cada palo: los ases.

Las cartas se van colocando por sucesivas filas de cuatro cartas, una sobre cada una de las columnas construidas hacia abajo sobre las cartas iniciales, de modo que quedan libres las inferiores de cada columna. Para poder retirar una carta descubierta del extremo de una columna debe haber una superior del mismo palo descubierta en otra columna. Después de retirar la carta inferior, quedará libre otra carta, de cuyo palo puede haber otra carta descubierta en una tercera columna; entonces se retira la menor de ellas y así sucesivamente. Cuando no pueden retirarse más cartas, generalmente por ser las cuatro de palo distinto, se descubre una nueva fila de cuatro cartas, que se colocan en cada una de las columnas.

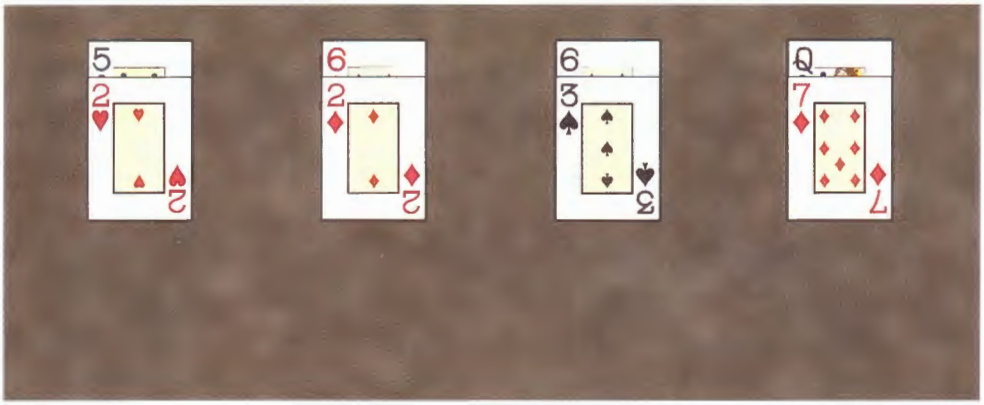
Cuando se consigue retirar todas las cartas de una columna puede colocarse cualquier carta del extremo inferior de una columna en el hueco resultante. De este modo, es posible descubrir una carta superior que permita retirar otras cartas de su palo.

Se prosigue el solitario hasta agotar el mazo de cartas. El solitario habrá salido si al final sólo quedan los cuatro ases descubiertos sobre la mesa, que, por ser las cartas mayores de los respectivos palos, no pueden ser retiradas.

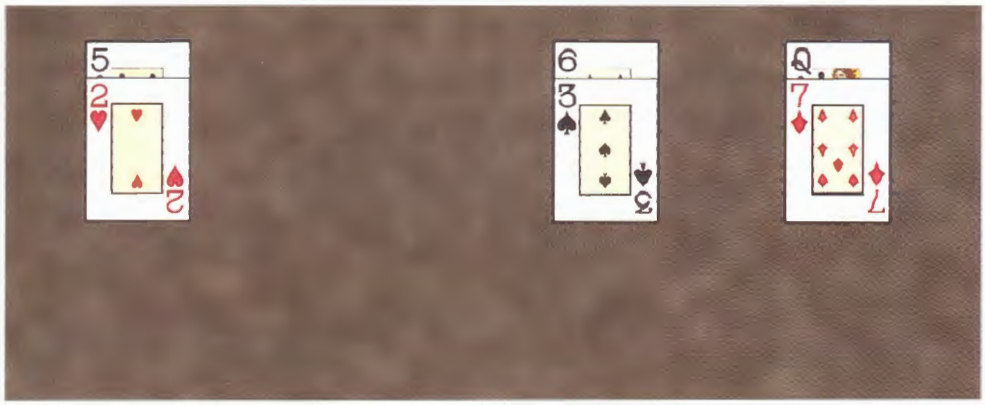
Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **52**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **8 minutos**
Estrategia: **no**
Dificultad: ♣♣
Objetivo: **retirar todas las cartas excepto los ases**
Disposición inicial: **una fila de cuatro cartas descubiertas**

DESARROLLO DEL JUEGO

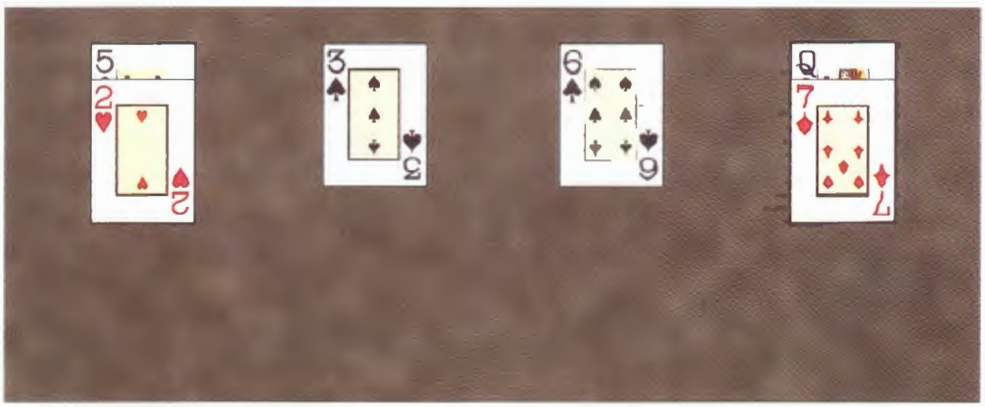
1 Se inicia el solitario colocando una carta sobre cada una de las cuatro iniciales.



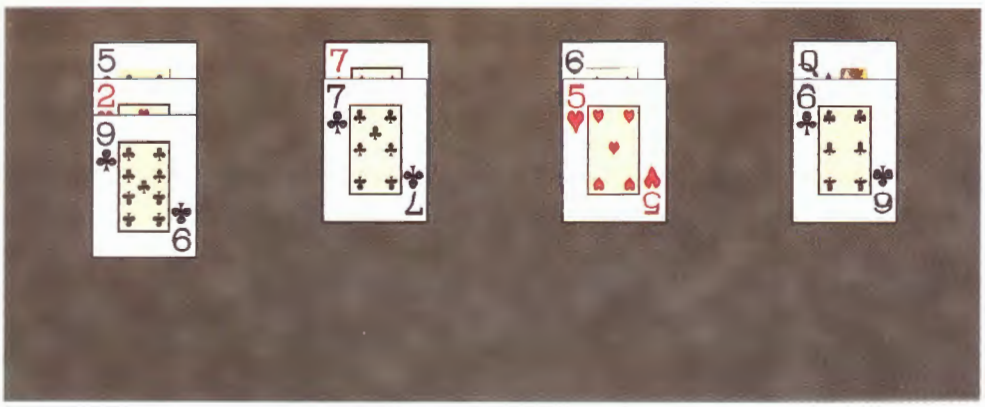
2 Se retiran las dos cartas de diamantes de la segunda columna porque el siete de la cuarta es superior.

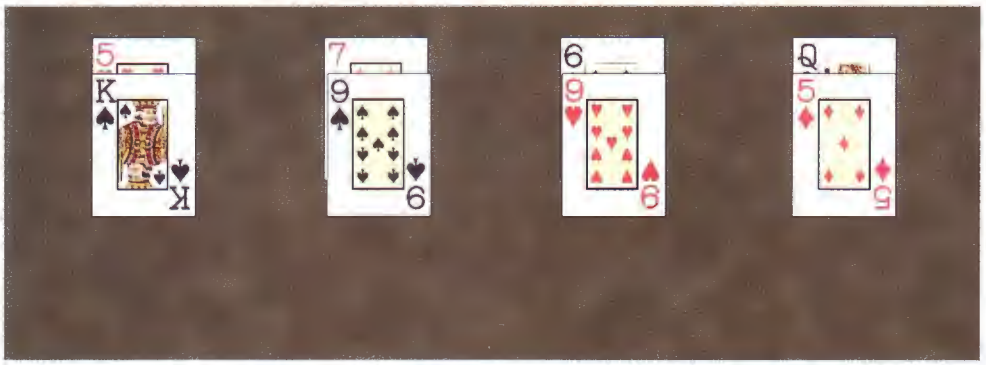


3 Se retiran las dos cartas de diamantes de la segunda columna porque el siete de la cuarta es superior.

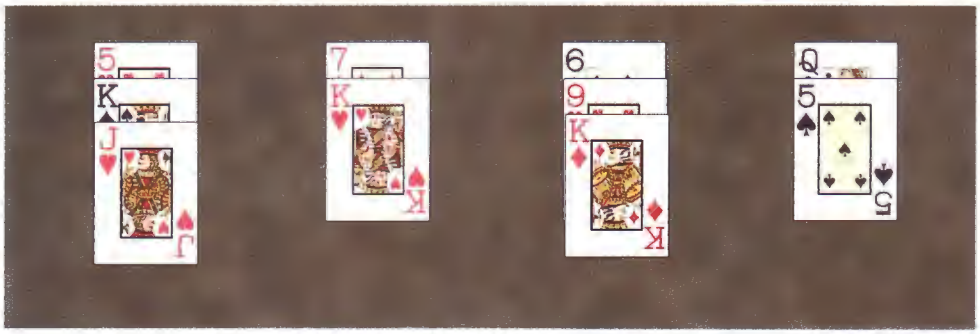


4 El hueco que ha quedado libre puede ser ocupado por cualquier carta libre de las columnas. Si se coloca el tres de picas se libera el seis del mismo palo y puede retirarse el tres.

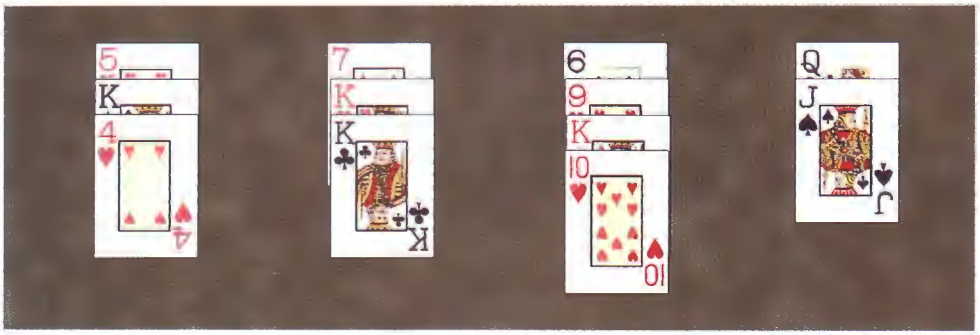




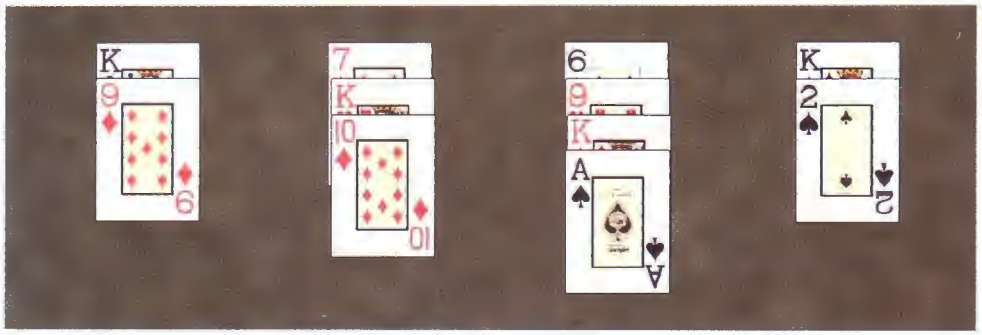
5 El nueve de tréboles permite retirar el siete y el seis. También se retira el nueve. A continuación se retiran el dos de corazones y el cinco de tréboles y pasar el cinco.



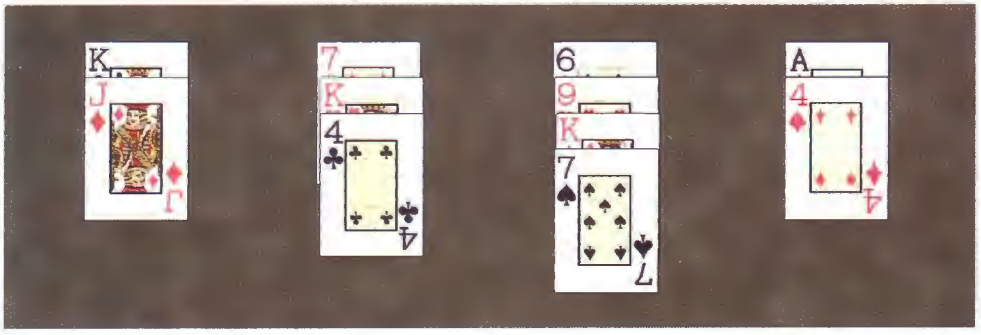
6 Después de retirar las dos cartas posibles, se descubren otras cuatro.



7 Al retirar la jota de corazones, queda descubierto el rey de picas y puede retirarse el cinco de picas, antes de descubrir otra cuatro cartas.

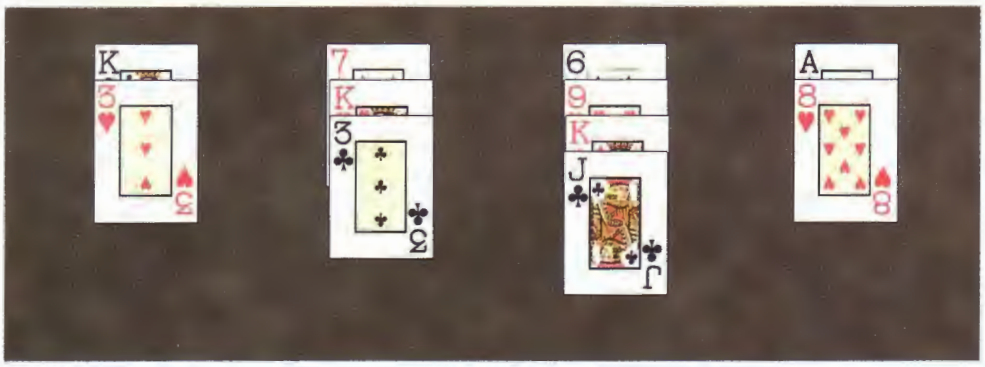


8 La aparición del rey de tréboles permite conseguir un hueco. Los reyes que hay en cada columna sólo podrán ser retirados con los ases.

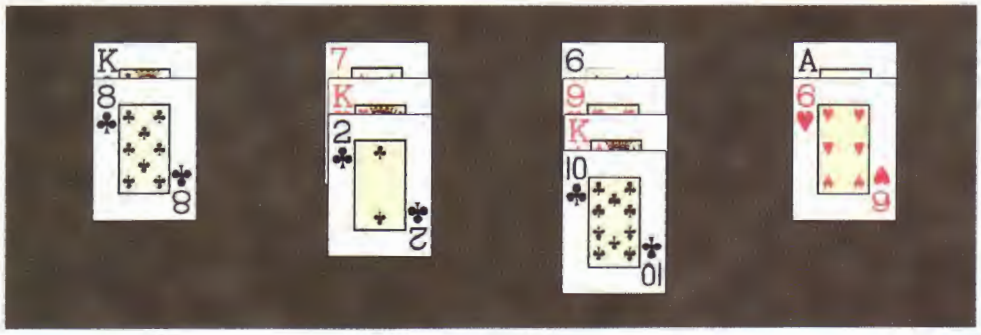


9 Con el as de picas pueden retirarse las cartas de su palo de la cuarta columna y colocar el primer as en la primera fila.

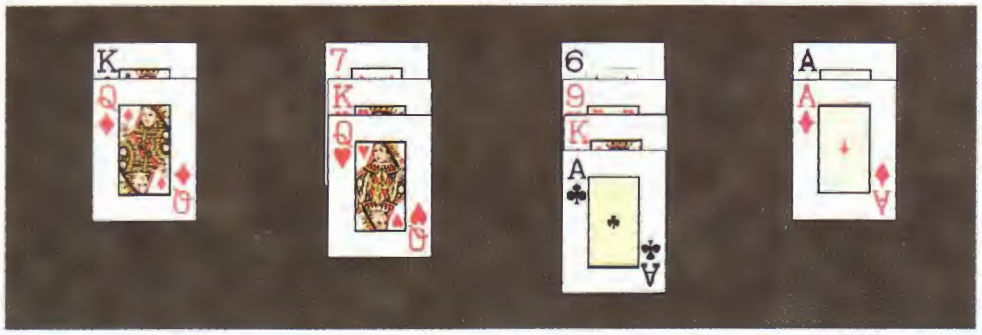
10 La jota de tréboles permite retirar el tres. A continuación se retiran el ocho y el tres de corazones.



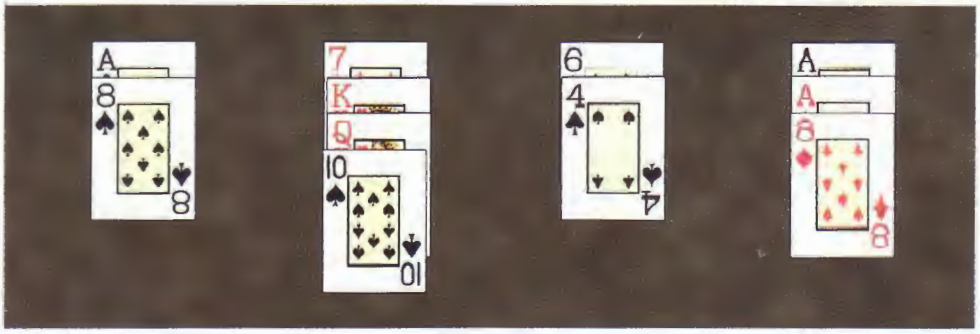
11 El dos, el ocho y el diez de tréboles se retiran. También se puede eliminar el seis de corazones.



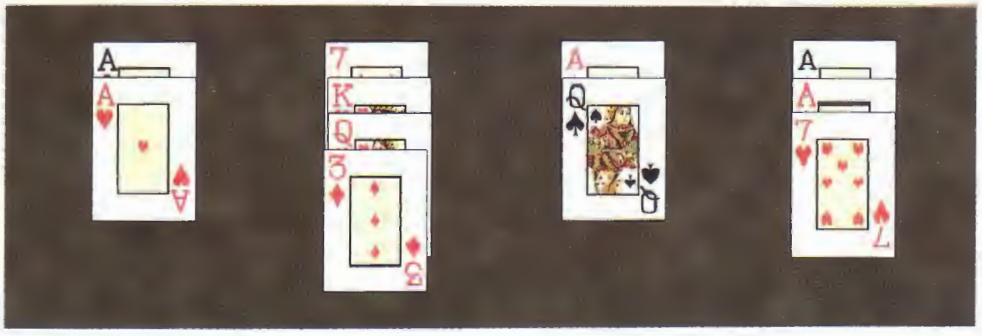
12 Se retiran la reina de diamantes y el rey de tréboles. Se coloca el as de tréboles, y se elimina el rey de diamantes y el nueve de corazones.



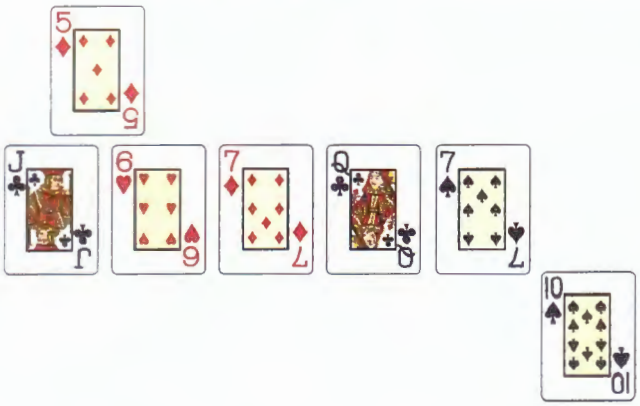
13 Ahora es posible retirar el cuatro, el seis y el ocho de picas. El as de diamantes se traslada al hueco.



14 Se retiran: siete de corazones, dama de picas, tres de diamantes, reina y rey de corazones, y siete de diamantes, y se coloca el as en el hueco.



SOLITARIO CANFIELD



En este solitario las cartas deben apilarse correlativamente, pero, contra lo que suele ser usual, las cartas base pueden ser cualesquiera, no sólo ases o reyes.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **52**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **8 minutos**
Estrategia: **no**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos sobre las cartas base**
Disposición inicial: **una fila de cinco cartas descubiertas, una carta descubierta sobre esta fila y un montón de diez cartas a un lado**

Después de barajar las cartas, se descubren diez, que se dejan en un montón a un lado de la mesa de juego. Luego se descubren cinco más, que se colocan en fila para iniciar las columnas auxiliares. Por último se descubre una carta, que se coloca sobre la fila anterior. Esta será la primera de las cartas base.

El objetivo del solitario es apilar las cartas en orden correlativo ascendente y siguiendo el palo sobre las cartas base. Para ello, después del rey se continuará con el as, dos, tres, cuatro... hasta la carta anterior a la base, que será la última carta de la pila del palo.

La carta que se ha colocado sobre la fila de las cinco cartas es la primera de las cartas base. Las otras tres serán las del mismo índice de los otros palos, que se colocarán junto a ella cuando aparezcan.

Por tanto, si entre las cartas descubiertas (las cinco iniciales de las columnas auxiliares o la superior del montón) hay alguna carta base, se apartará para iniciar sobre ella la pila de su palo.

Las cartas del montón de diez, de las que sólo puede utilizarse la superior, únicamente pueden jugarse en la pila de su palo, correlativamente sobre la anterior de su palo o sobre un hueco de la fila inicial de cinco cartas, no sobre una de las columnas auxiliares (aunque sí puede colocarse en éstas después de haberse colocado en la fila). Por tanto, para poder jugar una carta del montón sobre las columnas, debe haber un hueco en la fila de cinco para ser utilizado como paso intermedio en el movimiento de la carta.

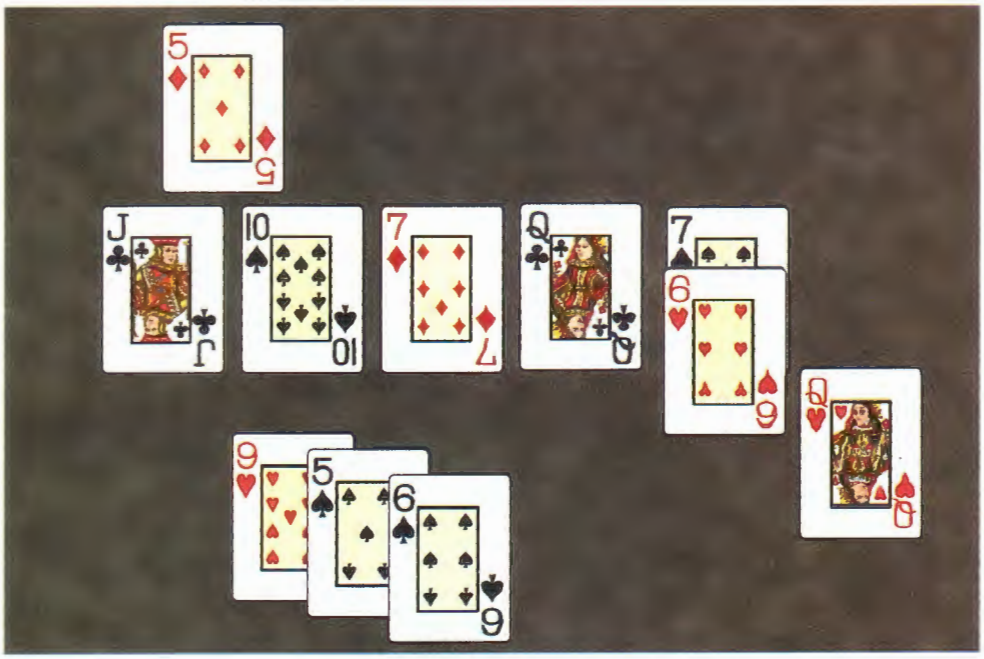
En las columnas auxiliares las cartas se colocan en orden correlativo descendente, alternando el color de los palos.

Las cartas del mazo se descubren

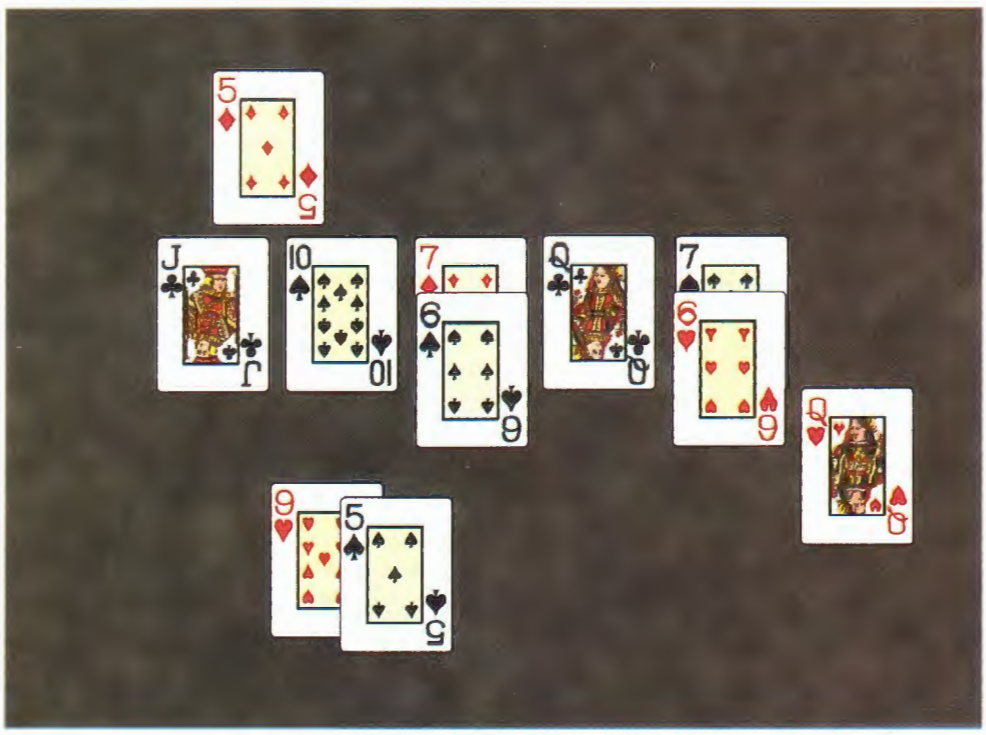
de tres en tres, pero sólo la superior del grupo puede utilizarse en la pila de su palo o sobre las columnas auxiliares. Una vez terminado el mazo, se da la vuelta al montón de cartas no utilizadas de éste para convertirlo en un nuevo mazo del que se descubren cartas de tres en tres. Se continúa de igual modo mientras sea posible ir sacando cartas del mazo. En la resolución de este solitario hay que tener en cuenta la distinta categoría que adquieren las cartas al variar la carta base. Así, si ésta es un cinco, la carta más alta del palo –y la superior del montón– es el cuatro.

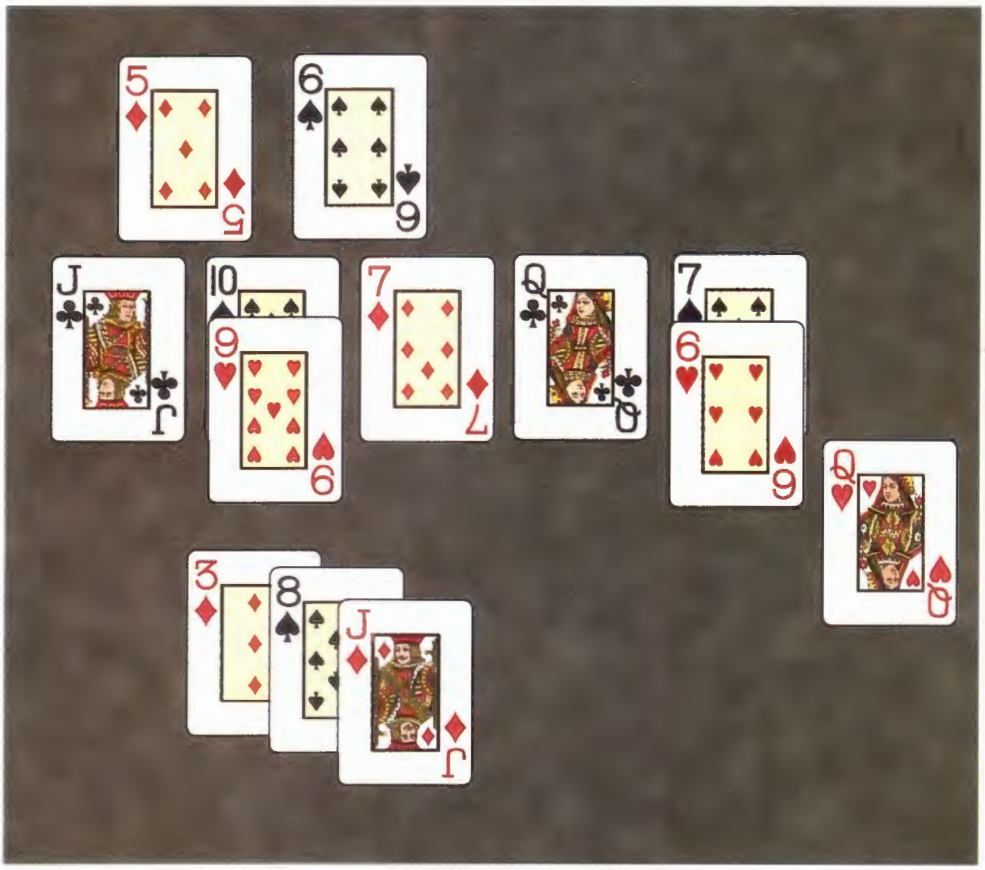
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Después de poner el seis de corazones sobre el siete de picas (cartas correlativas, palos de color distinto), se puede colocar la carta superior del montón (diez de picas) en el hueco. A continuación se descubren las tres primeras cartas del mazo.

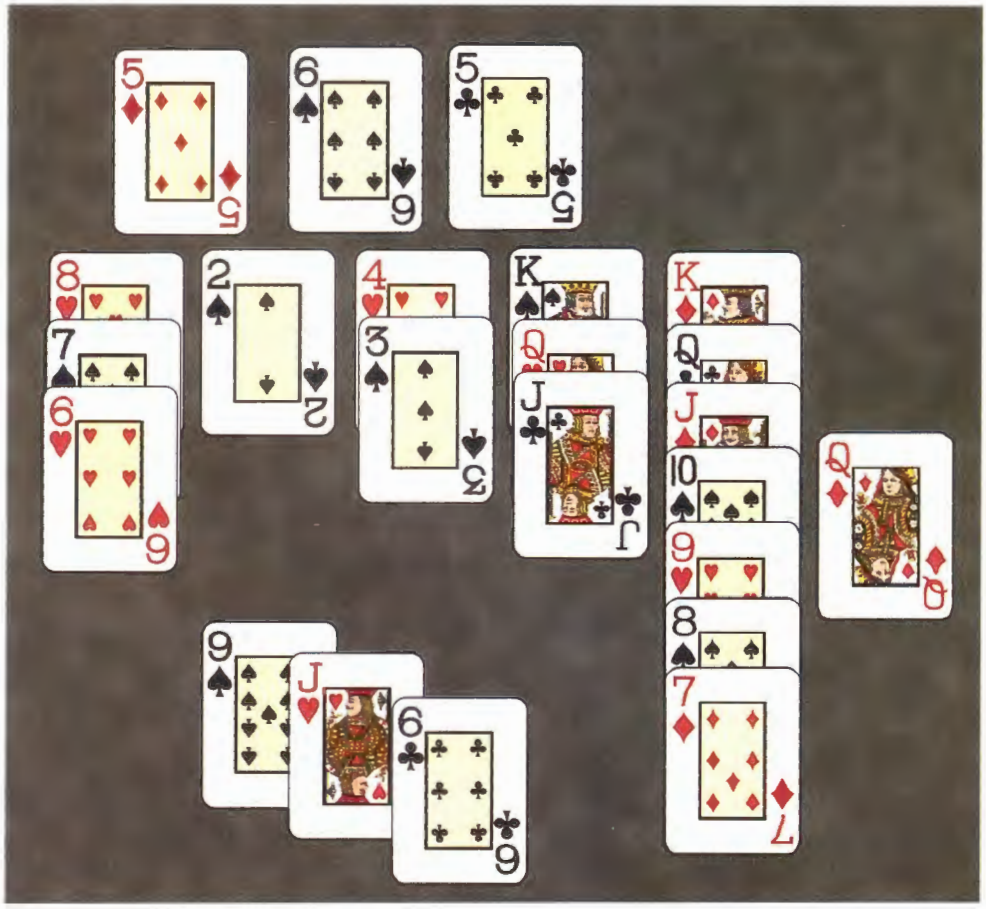


2 De las tres cartas descubiertas del mazo puede usarse inmediatamente la superior, en este caso el seis de picas, que se coloca sobre el siete de diamantes en el cuadro de juego. De este modo queda libre el cinco de picas, que es la carta base de su palo.



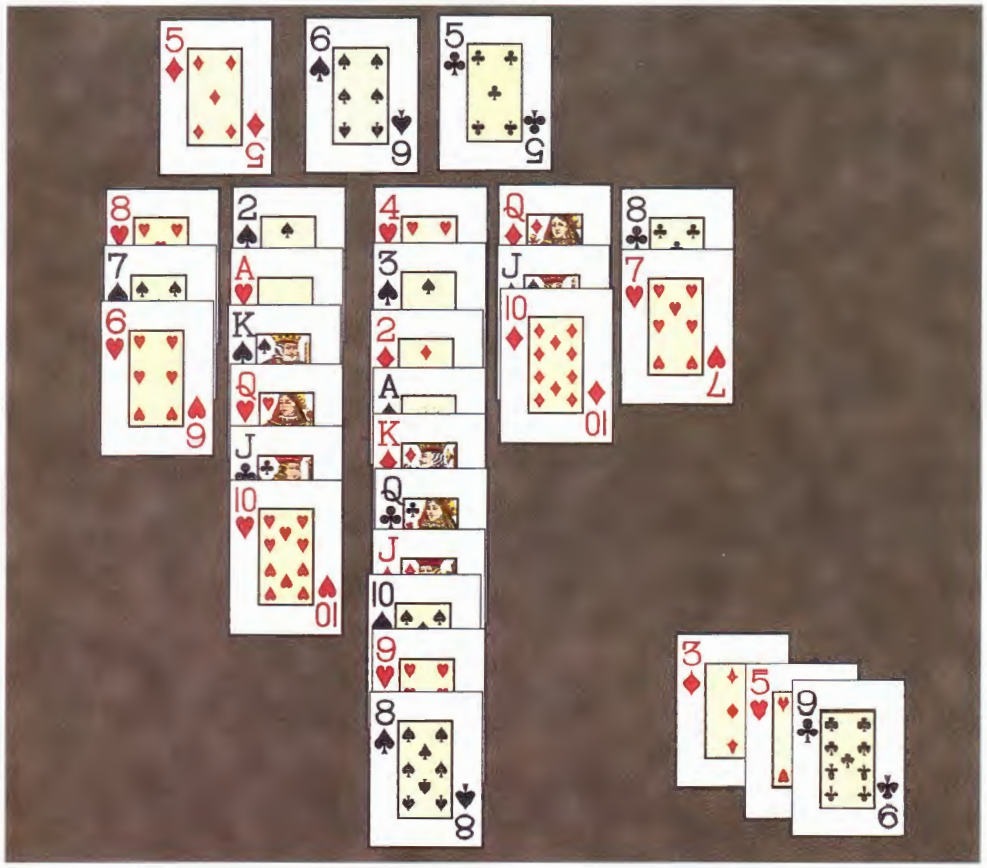


3 Cuando ya no se pueden hacer más jugadas con las cartas que están descubiertas sobre la mesa, se extraen otras tres del mazo. Sólo se puede usar la superior del grupo. Para poder jugar las inferiores hay que haber utilizado primero las que están sobre ella.

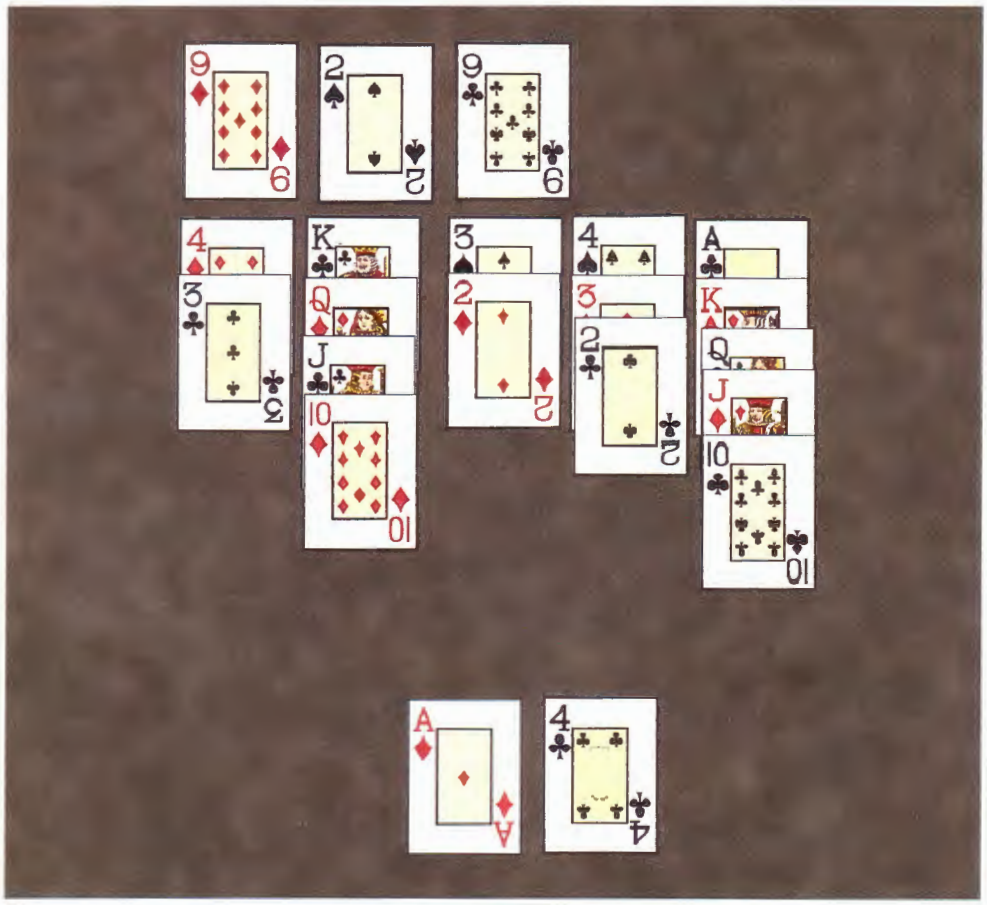


4 El solitario se prosigue descubriendo cartas del mazo que sirvan para ser colocadas en las pilas de su palo o bien en el cuadro de juego, a fin de poder extraer las cartas del montón inicial de diez. Estas cartas sólo pueden jugarse sobre las pilas de su palo o sobre huecos del cuadro de juego; pero una vez colocadas en éste, ya son cartas del cuadro y pueden colocarse sobre cartas de otra columna.

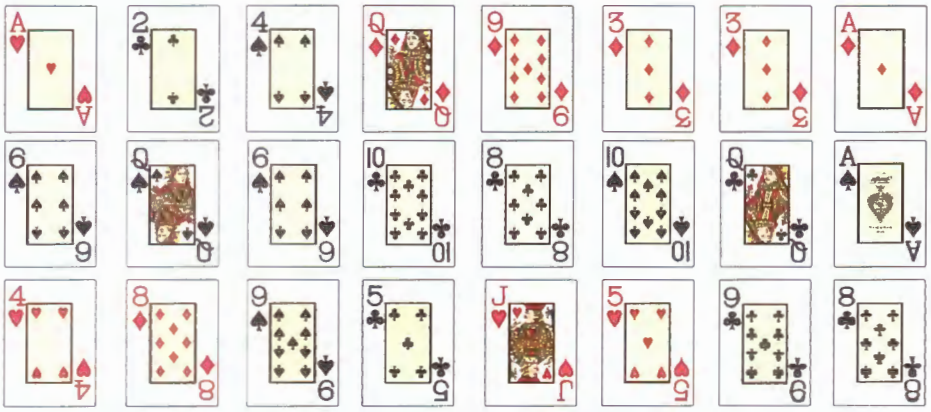
5 Como en este solitario las cartas base son cualesquiera, hay que tener en cuenta que varía también el concepto y el índice de «carta alta» y «carta baja». Así, en este caso, los seises y sietes son cartas bajas (las primeras que se ponen) y los treses y cuatro las altas, es decir, las últimas que se colocan en las respectivas pilas.



6 El solitario ya está prácticamente terminado. Se han jugado todas las cartas del montón inicial de diez, el palo de corazones está completo (ha empezado con el cinco y termina por tanto con el cuatro), en el palo de picas sólo faltan dos cartas (el tres y el cuatro) y las cartas de los palos de diamantes y tréboles pueden irse tomando del cuadro y pasarlas a sus pilas hasta los cuatros.



SOLITARIO DEL SALTO DE TRES



En este solitario se utilizan veinticuatro cartas base. Sobre ellas se apilan las cartas restantes, tres sobre cada una de las veinticuatro bases, pero no correlativamente, sino que sus valores saltan de tres en tres.

Baraja: **inglesa (2)**
N° de naipes: **104**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **18 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣ ♣ ♣
Objetivo: **combinar en 24 pilas de cuatro cartas las de las dos barajas**
Disposición inicial: **tres filas de ocho cartas cada una**

Después de barajar las cartas, se descubren tres filas de ocho cartas que se colocan sobre la mesa de juego. El objetivo del solitario es colocar todos los doses en la primera fila, los treses en la segunda y los cuatros en la tercera, como cartas base para apilar sobre ellas una de las series siguientes de cartas del mismo palo: dos-cinco-ocho-jota, tres-seis-nueve-dama y cuatro-siete-diez-rey. Es decir, las cartas se ponen unas sobre otras saltando de tres en tres.

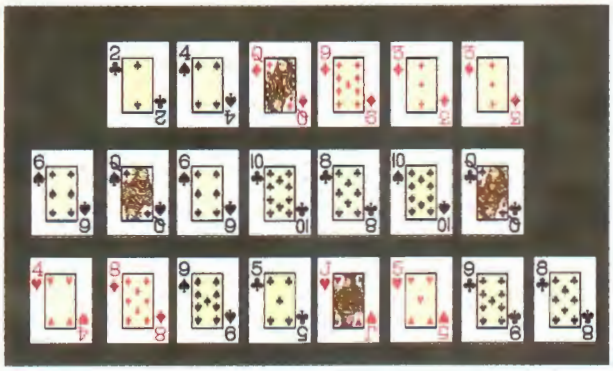
El solitario se inicia retirando los ases que hayan aparecido entre las veinticuatro primeras cartas descubiertas. Si no hubiera aparecido ningún as entre esas veinticuatro cartas, sería imposible resolver el solitario, a menos que hubiera algún dos en la primera fila, un tres en la segunda o un cuatro en la tercera. Una vez retirados los ases, se mueven a los huecos de cada fila las cartas base respectivas que estén descubiertas entre las restantes cartas que hay en las filas iniciales. Sólo pueden moverse las cartas base que vayan a su fila (doses a la primera, treses a la segunda y cuatros a la tercera). Los traslados de cartas han de ser definitivos y no pueden usarse los huecos como lugares intermedios de paso para las cartas.

Sobre las cartas base que estén en su fila pueden apilarse las cartas descubiertas de su palo que sean además de la serie correspondiente (dos-cinco-ocho-jota, tres-seis-nueve-dama, cuatro-siete-diez-rey). Al apilar estas cartas aparecerán nuevos huecos que pueden ser ocupados por otras cartas base que haya sobre la mesa fuera de su correspondiente fila. Los huecos de cada una de las tres filas sólo pueden ser ocupados por cartas base: doses en la primera fila, treses en la segunda y cuatros en la tercera. Una vez efectuadas todas las

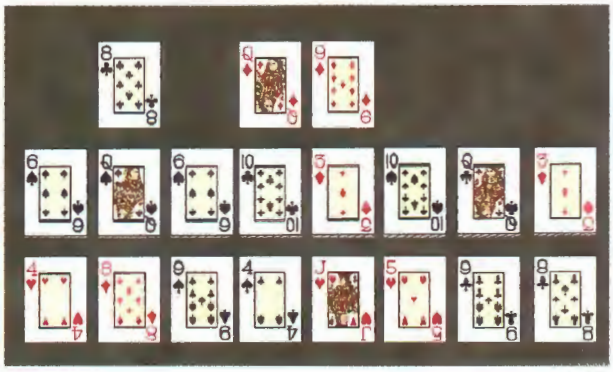
jugadas posibles con las veinticuatro cartas iniciales se empezarán a descubrir las cartas del mazo. Éstas se descubren en series de ocho y se colocan en una cuarta fila debajo de las tres primeras. Los ases se sitúan aparte, ya que no se utilizan en el cuadro de juego. Si hay cartas base entre las descubiertas, se colocan en los huecos libres de su fila. Las cartas que pueden colocarse en alguna de las pilas se colocan y, tras efectuar todos los movimientos posibles, se descubre una nueva serie de ocho cartas que se pone en la cuarta fila, sobre las anteriores que no haya sido posible utilizar. Se prosigue el solitario de este modo hasta haber descubierto todas las cartas del mazo y haber completado todas las pilas del cuadro. Para ver con más claridad las pilas que se han completado se les da la vuelta y se dejan boca abajo.

Al realizar este solitario es indispensable no bloquear la colocación de las cartas base en sus filas, por estar ocupadas por otras cartas que deben ir sobre ellas. Es decir, hay que vigilar los cincos, ochos y jotas de la primera fila, ya que impedirán colocar los doses sobre los que se apilan; del mismo modo, hay que tener en cuenta los seises, nueves y reinas de la segunda fila, y los sietes, dieces y reyes de la tercera.

DESARROLLO DEL JUEGO



1 Los ases del cuadro inicial se retiran, ya que no se utilizan en este solitario. Así quedan libres unos huecos en el cuadro.



2 Al colocar el cinco y el ocho de tréboles sobre el dos de la primera fila se obtienen nuevos huecos en el cuadro.

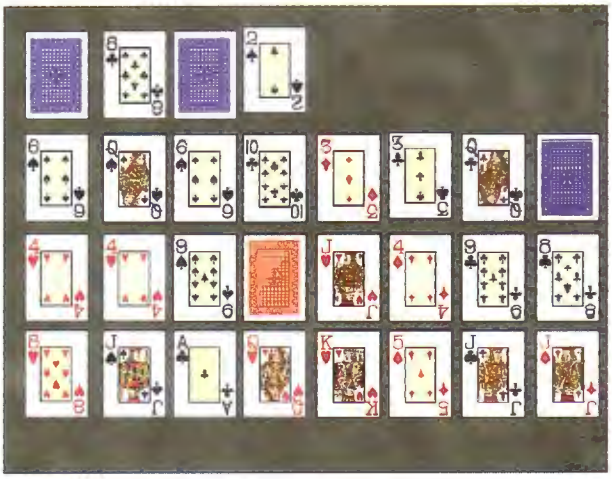
3 Después de hacer todas las jugadas posibles con las cartas del cuadro, se añade una cuarta fila de ocho cartas.

4 Las cartas de la cuarta fila se utilizan sobre las de las otras tres filas. Cuando se completa un montón, se le da la vuelta.

5 Una vez efectuadas todas las jugadas posibles con las cartas de las tres filas, se descubre del mazo una nueva cuarta fila de ocho cartas.

6 El seis de diamantes se coloca sobre el tres, el nueve sobre el seis y, finalmente, la dama sobre el nueve. Una vez completo el montón, se le da la vuelta.

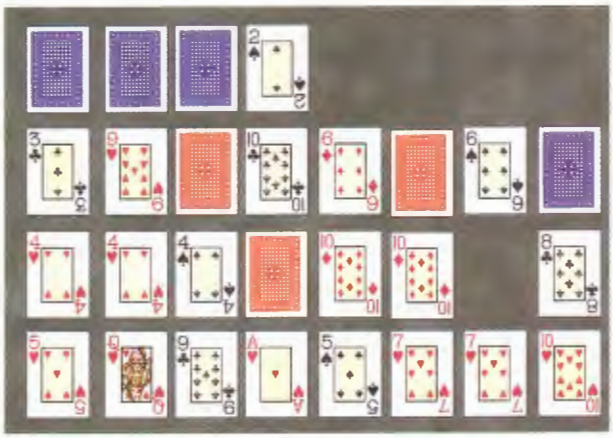
7 Se descubren ocho nuevas cartas del mazo, que se colocan en la cuarta fila cubriendo las cartas no usadas de esa cuarta fila. Los ases se retiran.



8 En la primera fila se completa un montón de cuatro cartas de corazones: el ocho en el cinco y la jota en el ocho. También se completa un montón de diamantes.

9 Con la jota de tréboles completamos un nuevo montón de la primera fila. Cada serie de jugadas con las cartas del cuadro culmina con el descubrimiento de ocho nuevas cartas del mazo, que se colocan en la cuarta fila.

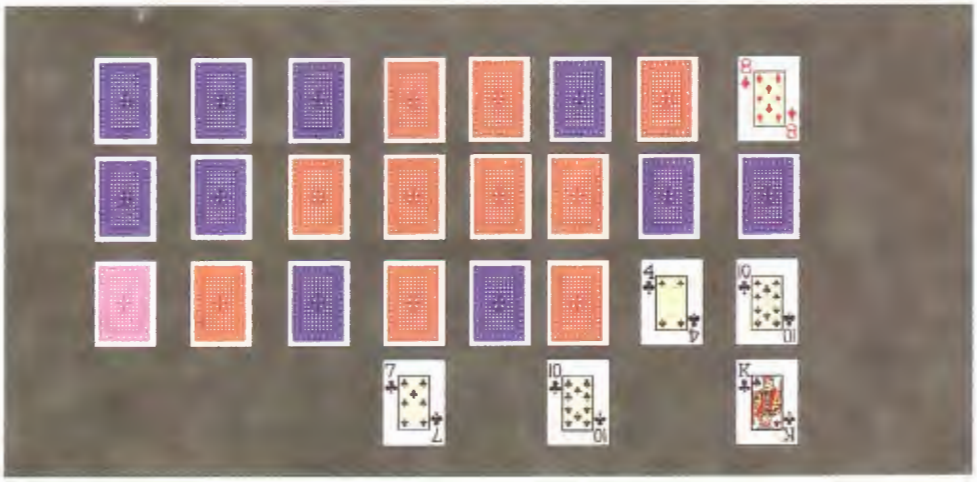
10 Con la nueva serie de cartas sólo puede colocarse el siete de diamantes sobre el cuatro. A continuación se descubren otras ocho cartas del mazo.



11 Ahora se completan dos nuevos montones de cartas (tréboles y picas) en la segunda fila (la que se inicia con los treses). Los montones completos se colocan boca abajo.

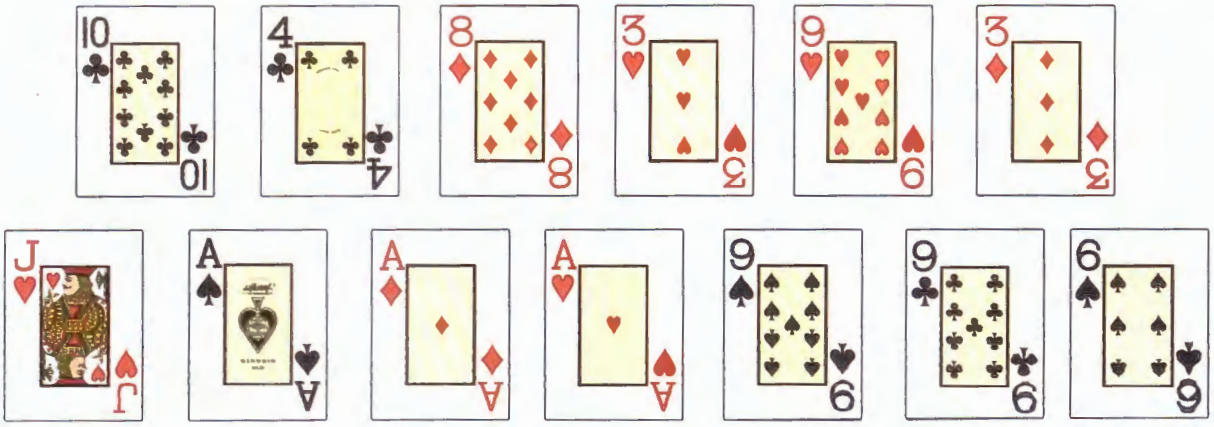
12 A lo largo del solitario se colocan diez series de ocho cartas en la cuarta fila, que se van colocando unas sobre otras. Sólo puede utilizarse la superior.

13 Los montones completos de cuatro cartas se ponen boca abajo con el fin de facilitar el juego, ya que de este modo se controlan mejor las cartas y se evitan errores.



14 El solitario va llegando a su término y cada vez aparecen más dorsos de cartas en sus filas y menos cartas boca arriba. Al final deben quedar tres filas de dorsos de cartas.

SOLITARIO DE SUMAR 10



Este juego pertenece al tipo de solitarios en los que las cartas del cuadro se van descartando de acuerdo con alguna condición especial, que, en este caso, es la de que sus índices han de sumar diez.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **52**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **8 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣
Objetivo: **descartar todas las cartas de la baraja**
Disposición inicial: **trece cartas descubiertas**

Después de barajar las cartas, se descubren trece que se colocan sobre la mesa de juego. No tiene relevancia alguna en este solitario la disposición en la que se coloquen las cartas, pero es conveniente no ponerlas muy separadas. De esa forma se podrán ver todas simultáneamente.

En este juego las cartas numerales tienen el valor indicado por su índice y los ases valen 1 tanto. Las figuras no tienen ningún valor.

El objetivo del solitario es descartarse de todas las cartas del mazo, retirándolas por pares cuando la suma de sus valores sea diez. O, lo que es lo mismo, las cartas se retiran cuando forman las parejas as-nueve, dos-ocho, tres-siete y cuatro-seis o viceversa; los cincos forman pareja con otros cincos (sin que importe el palo en estas parejas) y, por último, también se retiran los grupos formados por diez-jota-dama-rey del mismo palo.

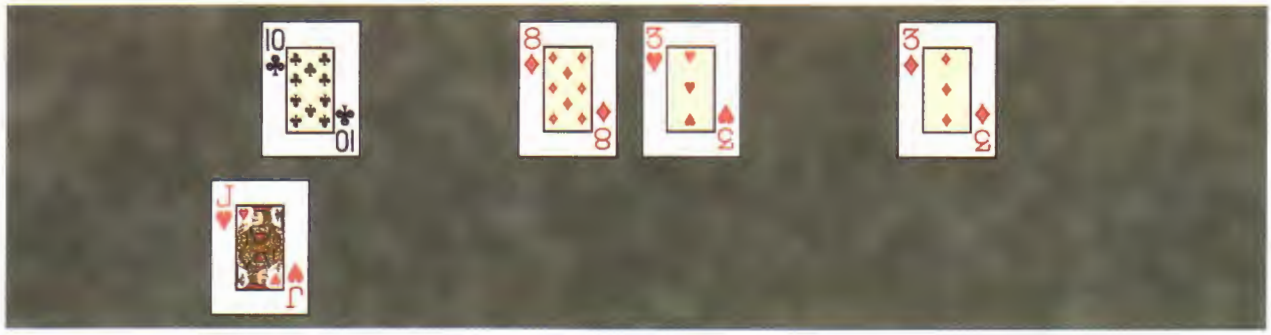
El solitario se inicia retirando del grupo inicial de trece cartas aquellas parejas cuya suma de valores sea diez. Los huecos que quedan libres se ocupan con nuevas cartas que se descubren del mazo.

El solitario se prosigue del modo indicado hasta haber retirado todas las cartas. Si en algún momento de su desarrollo no pudiera retirarse ninguna carta –ya que ningún grupo (pareja o escalera de color) cumple las relaciones necesarias–, el solitario se habría perdido y deberían recogerse las cartas para iniciarlo de nuevo.

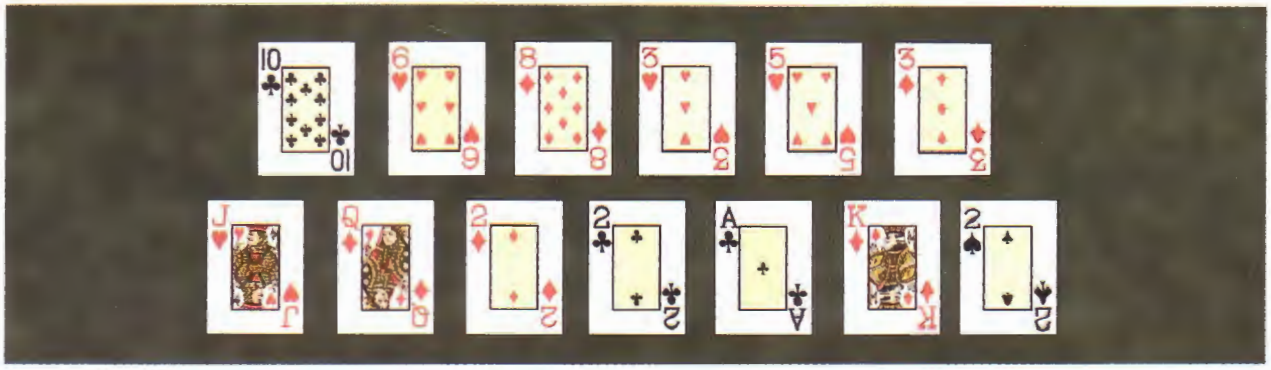
Variantes. Las variantes siguientes sirven para hacer el juego un poco más sencillo y evitar que en algún momento quede bloqueado y deba darse por perdido.

• Si el juego se bloquea, pero la siguiente carta del mazo permite retirar alguna de las cartas de la mesa (bien por sumar diez con alguna carta o por ser la cuarta que faltaba en una serie diez-jota-dama-rey), podrá jugarse aunque no se hubiera descubierto sobre la mesa.
• Los dieces pueden retirarse solos, por lo que únicamente es necesaria la combinación jota-dama-rey para retirar las figuras.

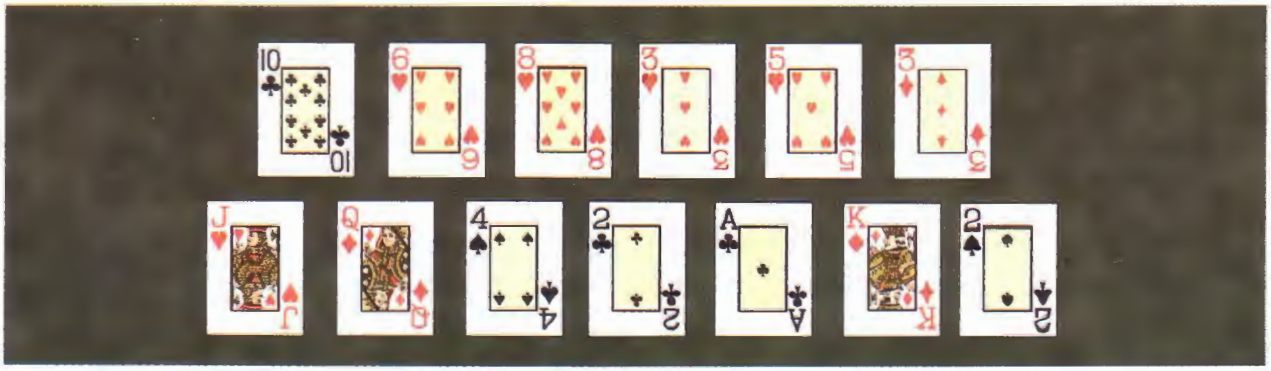
DESARROLLO DEL JUEGO



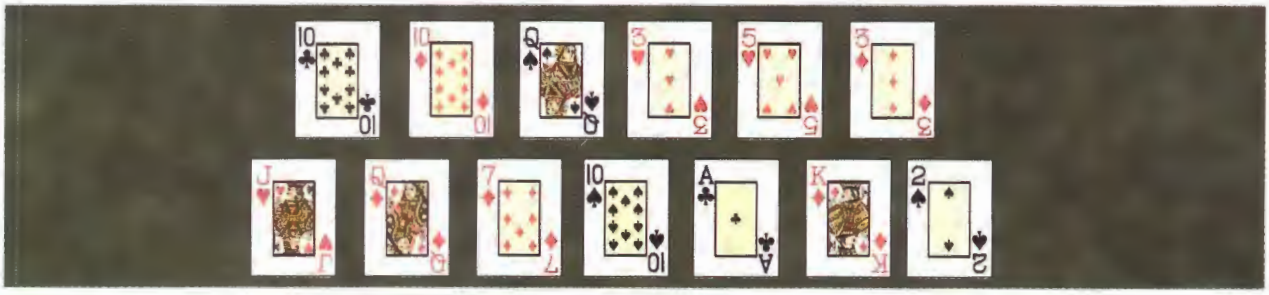
1 Se inicia el solitario retirando la pareja de cartas formada por el seis y el cuatro y las tres parejas de ases y nueves que hay sobre la mesa de juego.



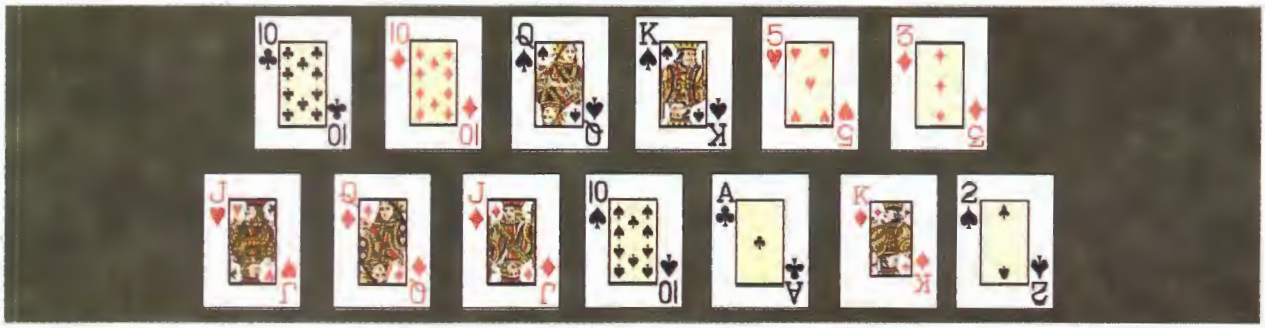
2 Los huecos resultantes son ocupados por nuevas cartas del mazo (a partir de este paso ya no se mostrarán los huecos, sino que se pasará de una jugada a la siguiente).



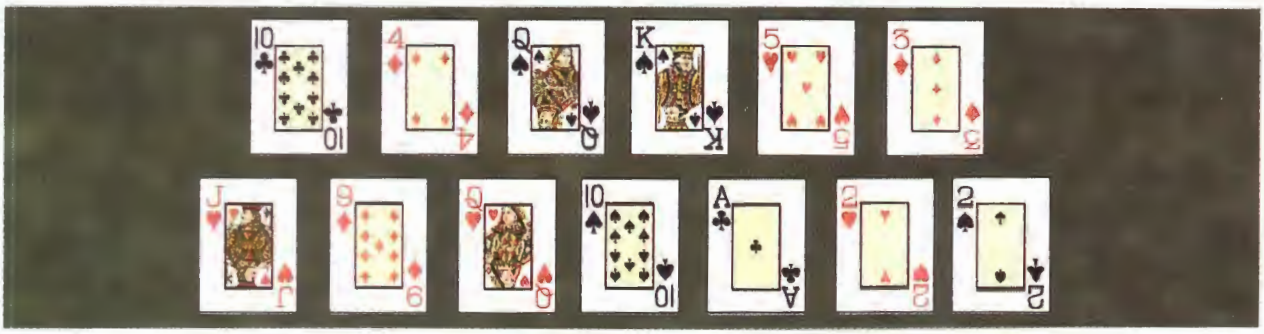
3 Después de retirar la única pareja cuyos valores suman diez (dos y ocho de diamantes), se descubren dos nuevas cartas del mazo y se ponen en los huecos.



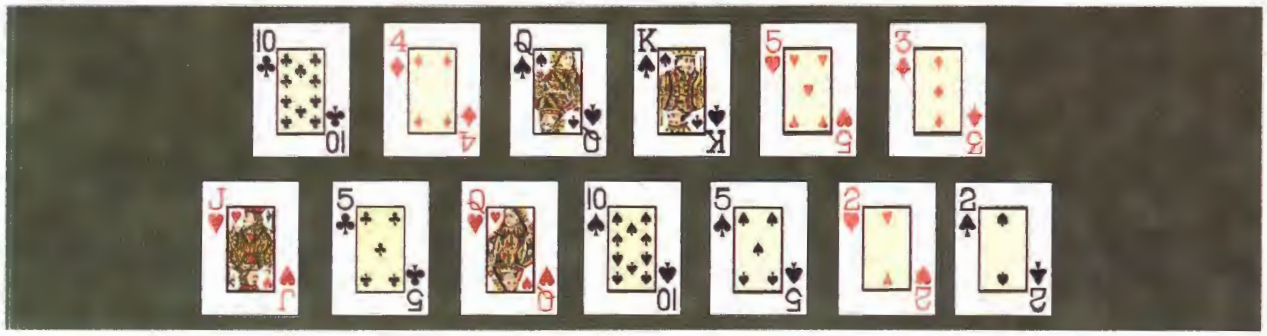
4 El solitario continúa con la retirada de las parejas que suman diez (seis-cuatro, ocho-dos) y la colocación de nuevas cartas en los huecos resultantes.



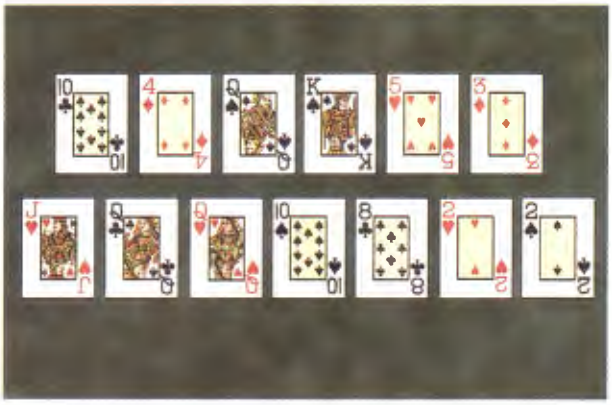
5 En esta posición es posible retirar los cuatro honores de diamantes (diez, jota, reina y rey). Sólo falta la jota para hacer lo propio con las cuatro cartas de picas.



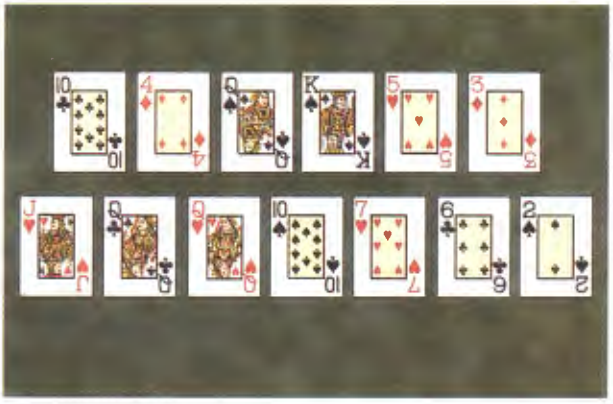
6 A medida que avanza el solitario van apareciendo casillas ocupadas por las cartas altas de los palos, que sólo pueden retirarse en escaleras de cuatro cartas.



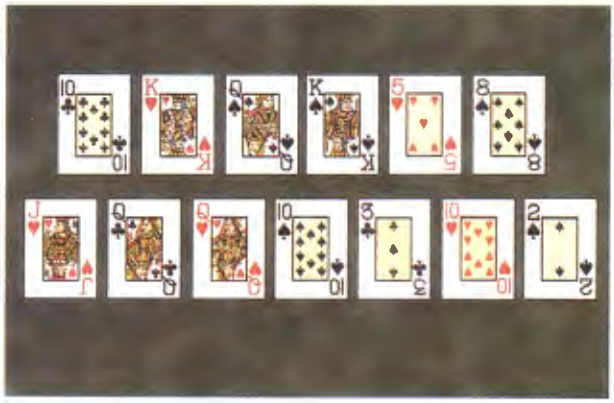
7 En este solitario las cartas se retiran en parejas que suman diez. Por ello, los cincos se emparejan con cartas de su mismo valor para poder ser retirados.



8 La aparición de figuras, que sólo pueden ser retiradas en las escaleras de los cuatro honores, puede conducir a situaciones próximas al bloqueo del solitario.

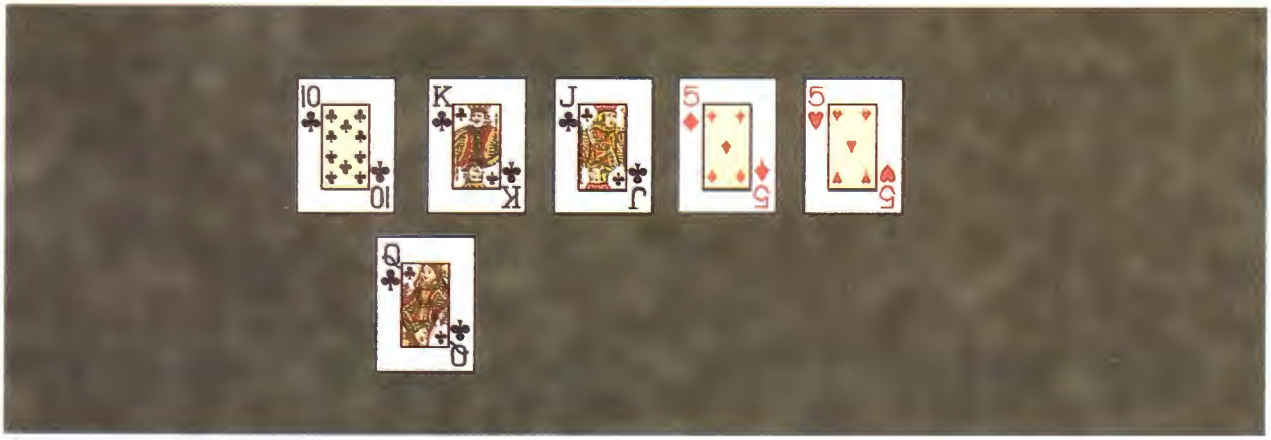


9 El siete de corazones y el seis de tréboles permiten la formación y retirada de dos nuevas parejas (con el cuatro de diamantes y el tres de este mismo palo).



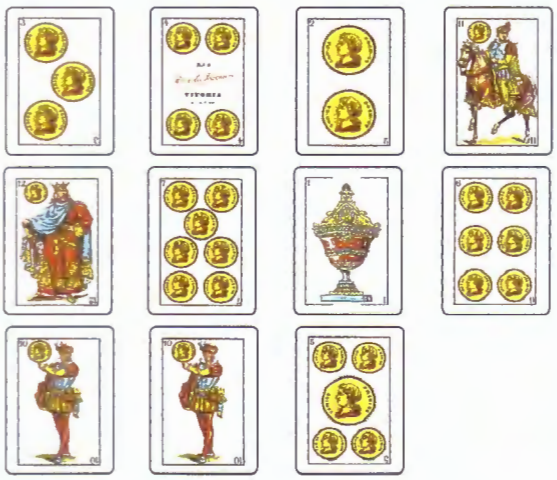
10 Ahora podrá retirarse la serie diez-jota-dama-rey de corazones; la serie de picas sigue pendiente, como antes, de la aparición de la jota.

11 El solitario está próximo a su final. Las últimas cartas que quedan en el mazo deben ligar forzosamente con las que ya están expuestas en la mesa.



12 Estas seis cartas que quedan sobre la mesa pueden retirarse para terminar con éxito el solitario. La única dificultad que puede surgir en este juego es la de no poder retirar ningún grupo de cartas de las trece que hay expuestas.

SOLITARIO DE LAS ONCE CARTAS



El objetivo de este solitario es ordenar, deslizándolas sobre la mesa y sin levantarlas, las once cartas del cuadro inicial.

Para jugar este solitario hay que tomar sólo once de las cuarenta cartas de la baraja. Se toman las diez cartas de un palo completo –oros, por ejemplo– y el as de otro palo, aunque también puede ser una carta distinta del as.

Después de barajar las once cartas, se van descubriendo una a una y se colocan en tres filas de cuatro cartas, con un hueco al final. El objetivo del solitario es ordenar las once cartas de modo que en la primera fila aparezcan el as, el dos, el tres y el cuatro; en la segunda fila, el cinco, el seis, el siete y la sota, y en la tercera, el caballo, el rey y el as del otro palo, con un hueco libre a continuación.

Para realizar este solitario, las cartas se deslizan sobre el cuadro de juego, sin que se puedan levantar, por lo que sólo es posible mover una carta al hueco contiguo. Es por este motivo que se utilizan once cartas en un cuadro de juego de doce espacios (tres filas de cuatro lugares cada una).

La realización de este solitario ofrece la particularidad de que, para resolverlo, es necesario hacer muchos movimientos «hacia atrás», es decir, hay que deshacer parte del solitario a fin de conseguir realizar determinados movimientos que permitan cambiar el orden de dos naipes determinados. Por ello, este solitario puede en ocasiones requerir mucho tiempo y necesitar muchos movimientos o, por el contrario, resolverse rápidamente, siempre en función de la disposición inicial.

Este solitario, por último, puede empezarse por cualquiera de sus extremos.

Baraja: **española**

N° de naipes: **11**

Pozo: **no**

Duración de la partida: **indeterminada** (depende de la disposición inicial)

Estrategia: **sí**

Dificultad: ♣ ♣ ♣

Objetivo: **ordenar las diez cartas de un palo del as al rey y colocar el as del otro palo a continuación**

Disposición inicial: **un cuadro de cuatro por tres cartas descubiertas (con un hueco en la posición decimosegunda)**

DESARROLLO DEL JUEGO

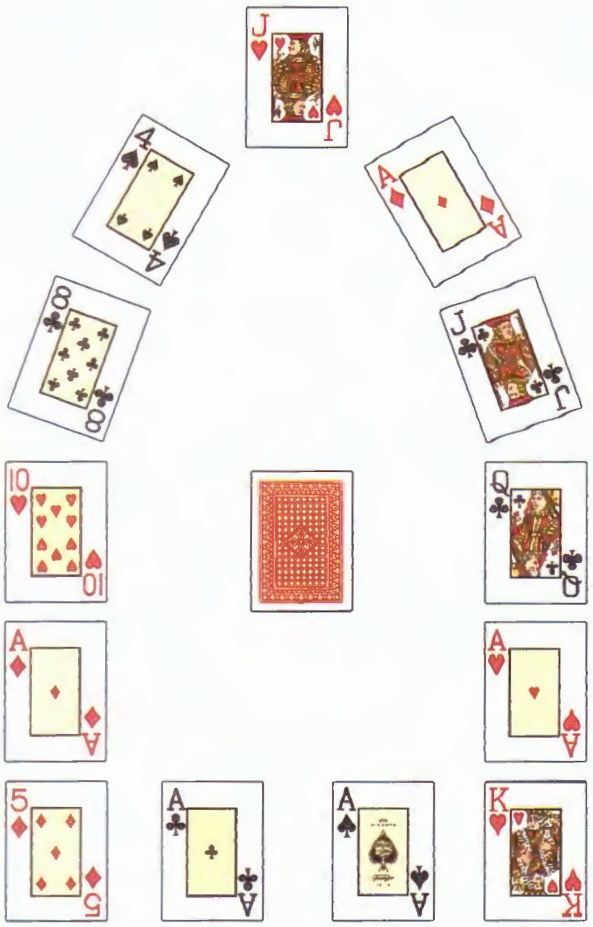
1 Este solitario requiere una estrategia global en los movimientos a realizar, ya que afectan a todas las cartas del cuadro de juego.

2 Para ordenar las cartas de la primera fila es necesario deslizar las cartas contiguas a los huecos que se vayan creando.

3 Las tres primeras cartas ya están en orden. Habrá que desplazarlas hacia la izquierda para poder subir el cuatro de oros.

4 El solitario finalizará cuando se haya conseguido ordenar todas las cartas, desde el as de oros hasta el as de bastos.

SOLITARIO DEL JOYERO



La disposición del cuadro de juego de este solitario representa un joyero en el que se guardan trece joyas. El objetivo es sacarlas y ponerlas en sus respectivas pilas.

Después de mezclar las cartas de las dos barajas, se descubren las superiores para preparar el cuadro inicial del solitario. Éste está formado por trece cartas: cuatro forman la base, cuatro más (dos a la derecha y dos a la izquierda) son los laterales y las cinco últimas forman la tapa. Esta distinción es importante porque las cartas se utilizan de diferente modo según el lugar en el que se encuentran. En su interior se coloca un montón de trece cartas boca abajo, que representan las joyas.

Para solucionar este solitario hay que apilar las cartas por palos, desde el as hasta el rey, en ocho montones de cartas consecutivas.

El solitario se inicia retirando los ases y las cartas consecutivas que pueden encontrarse entre las car-

Baraja: **inglesa (2)**
N° de naipes: **104**
Pozo: **sí**
Duración de la partida: **35 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **ordenar las cartas por palos desde el as al rey en ocho pilas**
Disposición inicial: **trece cartas descubiertas que representan el joyero y un montón de trece cartas que representan las joyas guardadas en él**

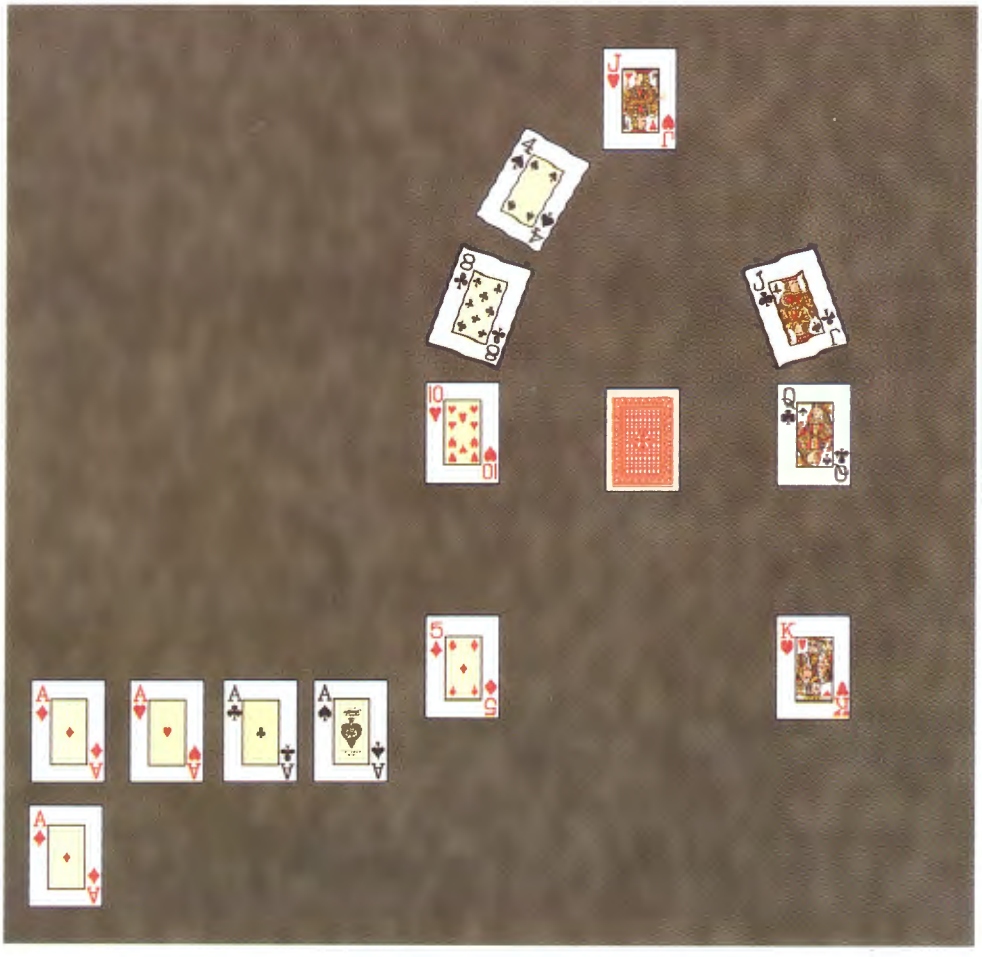
tas iniciales del joyero. Los huecos que quedan se cubren con cartas del montón de las «joyas». Estas cartas sólo pueden colocarse en los huecos que van quedando en el joyero. Las cartas de la tapa del joyero sólo pueden colocarse en las pilas de los palos. En cambio, las cartas de los laterales y la base pueden combinarse entre sí. También sobre las cartas de la base y los laterales pueden apilarse consecutivamente, en orden descendente y alternando el color de los palos, las cartas que se van descubriendo del pozo. Si estas cartas no pueden colocarse en alguna de estas pilas, se colocan en uno de los tres posibles pozos, de los que puede disponerse –uno de ellos puede reservarse para las figuras y cartas altas, otro para las intermedias y otro para cartas bajas– procurando que las cartas que puedan necesitarse no queden bloqueadas por otras.

Cuando se consigue colocar alguna de las cartas que forman parte de la tapa del joyero en su pila correspondiente (único lugar en el que se pueden colocar), se descubre otra carta de la pila de las joyas y se coloca en el hueco libre que ha quedado en la tapa.

El solitario prosigue hasta que se descubren las trece cartas del montón de las joyas, primero, y se completan las ocho pilas de cartas ordenadas por palos desde los ases hasta los reyes.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 El solitario se inicia retirando las cartas del cuadro inicial que puedan colocarse en sus pilas (los ases y todas las cartas que sigan a éstos).



2 Los huecos que quedan en el cuadro después de retirar las cartas hacia las pilas se cubren con las cartas boca abajo del montón de las joyas, que se encuentra en el interior del joyero.

3 Las cartas de los laterales y la base del joyero pueden combinarse entre sí y con las cartas que se sacan del mazo, formando pilas de cartas en orden descendente y con los colores de los palos alternados. Las del montón de las joyas sólo pueden colocarse en los huecos del joyero, mientras que las cartas de la tapa del joyero sólo pueden colocarse en sus pilas.

4 En la realización de este solitario pueden usarse hasta tres pozos en los que colocar las cartas que no han podido colocarse sobre sus pilas, por no haber salido las anteriores, ni tampoco en alguna de las ocho filas o columnas de cartas alternadas del joyero.

5 Este solitario prosigue del mismo modo hasta conseguir descubrir todas las cartas del montón de las joyas que está en el interior del joyero. Cuando hay que elegir entre colocar en su pila una carta del lateral del joyero o de la tapa, como el cinco de picas de la figura, hay que colocar la de la tapa, ya que ésta sólo puede usarse en la pila de su palo. El hueco se cubre con una «joya»

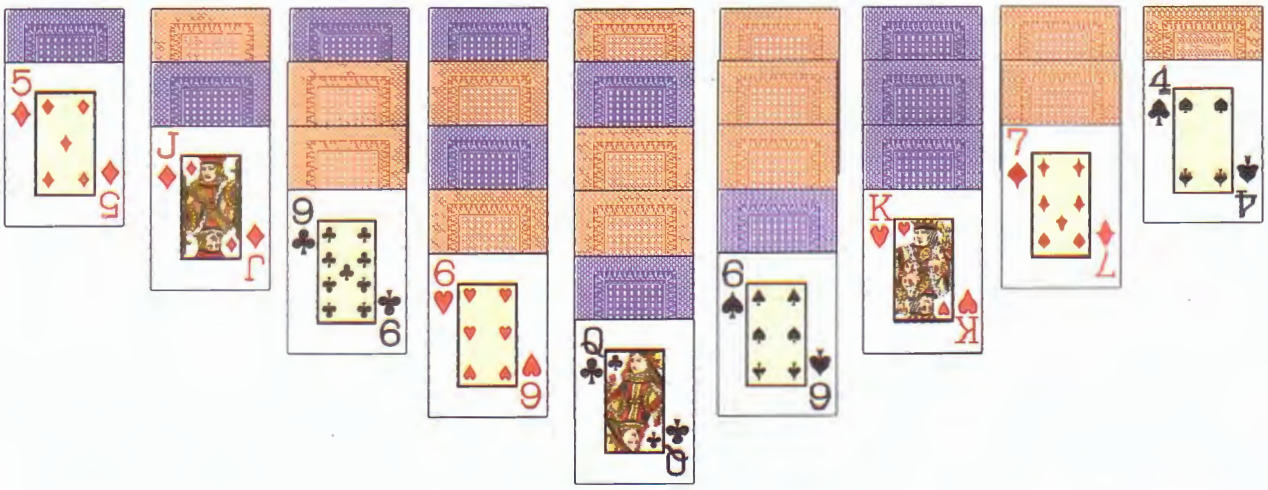
6 El solitario puede jugarse de dos modos, ya que puede permitirse el movimiento de las pilas auxiliares de cartas a otra pila como si se tratara de una sola carta –es decir, en bloque– o, por el contrario, trasladarlas de una pila a otra de forma individual.

7 En la posición de la figura pueden colocarse en su pila las cartas del palo de tréboles, con lo cual aparecerán diversos huecos que podrán ser cubiertos por cartas del montón de las joyas.

8 Ya se ha conseguido descubrir el montón completo de cartas que formaban las joyas. Para terminar el solitario sólo queda ir formando las pilas de los palos de modo que culminen con el rey respectivo, como sucede con los palos de diamantes y corazones de la figura.

9 Las cartas que están sobre la mesa se encuentran ya listas para ser desplazadas en orden correlativo hasta sus respectivas pilas. Una vez culminadas las pilas se habrá finalizado el solitario con éxito.

SOLITARIO DE LOS NUEVE MONTONES EN DOBLE RAMPA



Este solitario se juega con dos barajas y su objetivo es conseguir ordenar las cartas por palos en orden correlativo ascendente desde el as hasta el rey.

Después de mezclar en un solo montón las cartas de las dos barajas, se corta el mazo, se coloca una fila de nueve cartas boca abajo y, sobre ella, otra fila de nueve cartas boca abajo, excepto las dos cartas de los extremos, que estarán descubiertas. Sobre las cartas boca abajo de la segunda fila se colocará una tercera fila de cartas boca abajo, excepto las de los dos extremos de esta tercera fila -que sólo tendrá siete cartas-, que estarán boca arriba. Sobre las cinco cartas boca abajo de la tercera fila se colocarán otras cinco cartas, las dos de los extremos descubiertas y las tres centrales boca abajo. Sobre estas tres se colocarán otras tres cartas, las dos de los extremos descubiertas y entre ellas una boca abajo. Finalmente, sobre esta carta se colocará una última carta descubierta.

El objetivo del solitario es completar ocho pilas de cartas, dos de cada palo, en las que las cartas estarán ordenadas consecutivamente en orden ascendente desde el as hasta el rey.

Tras la preparación del cuadro, pueden combinarse las cartas descubiertas que están en él, colocán-

Baraja: **inglesa (2)**
N° de naipes: **104**
Pozo: **sí**
Duración de la partida: **26 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad:
♣ ♣
Objetivo: **ordenar las cartas por palos en orden ascendente, del as al rey, en ocho pilas.**
Disposición inicial: **un cuadro de 34 cartas distribuidas en nueve columnas**

dolas en orden descendente y alternando el color de los palos (rojo-negro, negro-rojo). Cuando queda libre una carta boca abajo, se le da la vuelta y se convierte en una carta descubierta que se utilizará como las anteriores. De esta modo se procurará ir descubriendo todas las cartas del cuadro inicial.

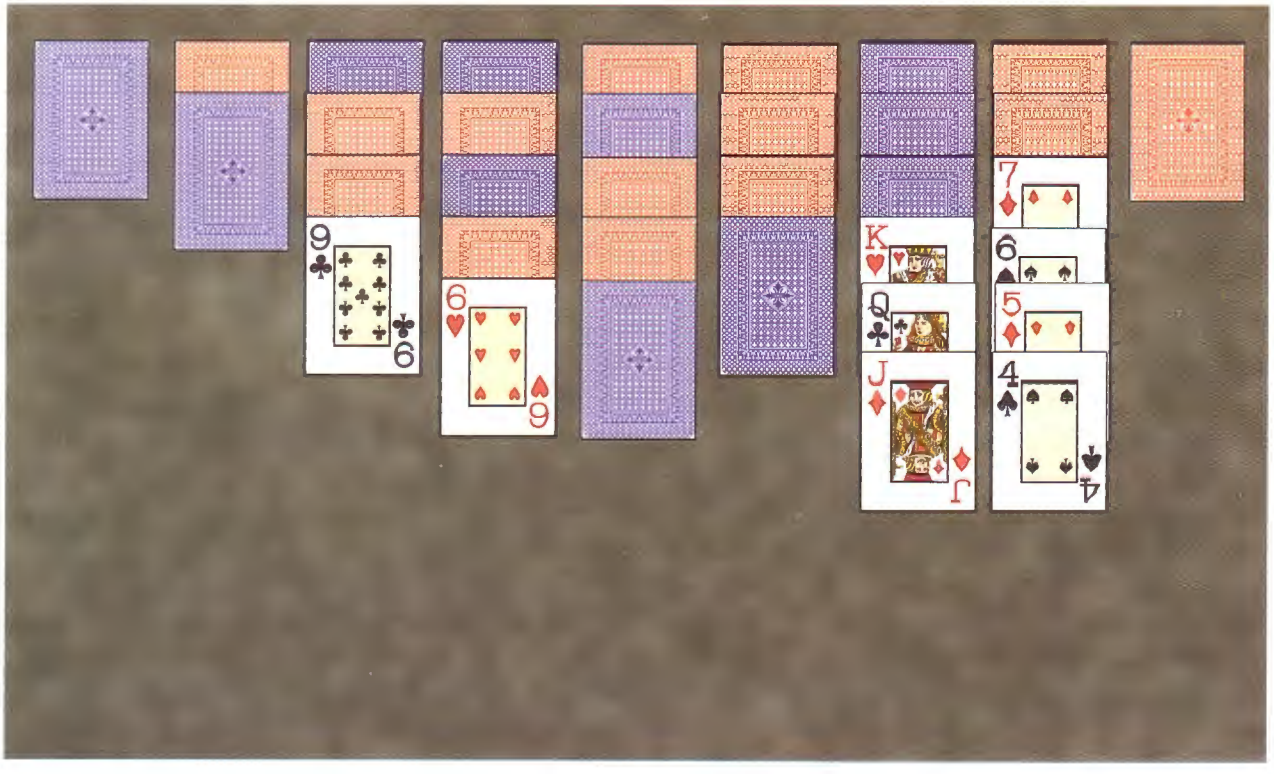
Si aparece algún as, se retira para iniciar la pila de su palo. Cuando se retiran todas las cartas de un montón, queda un hueco en el cuadro de juego que sólo puede ser cubierto por un rey.

Si no se pueden mover más cartas del cuadro, se descubren cartas del mazo que se jugarán, siempre que sea posible, sobre las cartas del cuadro. Si no pueden jugarse, se colocarán en un pozo del que siempre podrá utilizarse la carta superior. Una vez terminado el mazo, podrá darse la vuelta al pozo y, sin barajarlo, convertirlo en un nuevo mazo.

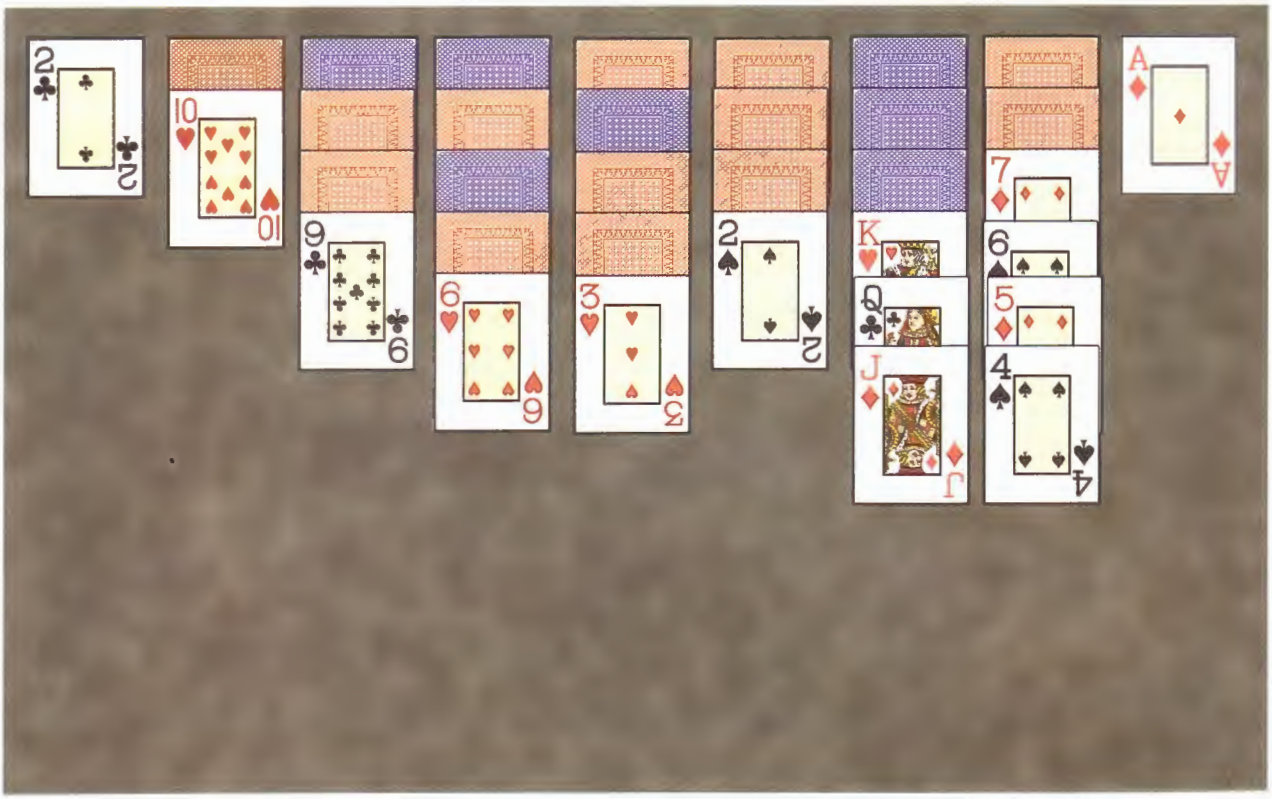
Las series de cartas del cuadro de juego, siempre que no estén compuestas por más de cuatro cartas, pueden moverse de un lugar a otro del cuadro como si se trataran de una sola carta.

El solitario llega a su término cuando se ha conseguido apilar las 104 cartas de las dos barajas en ocho pilas, dos de cada palo, en orden correlativo ascendente desde los ases hasta los respectivos reyes.

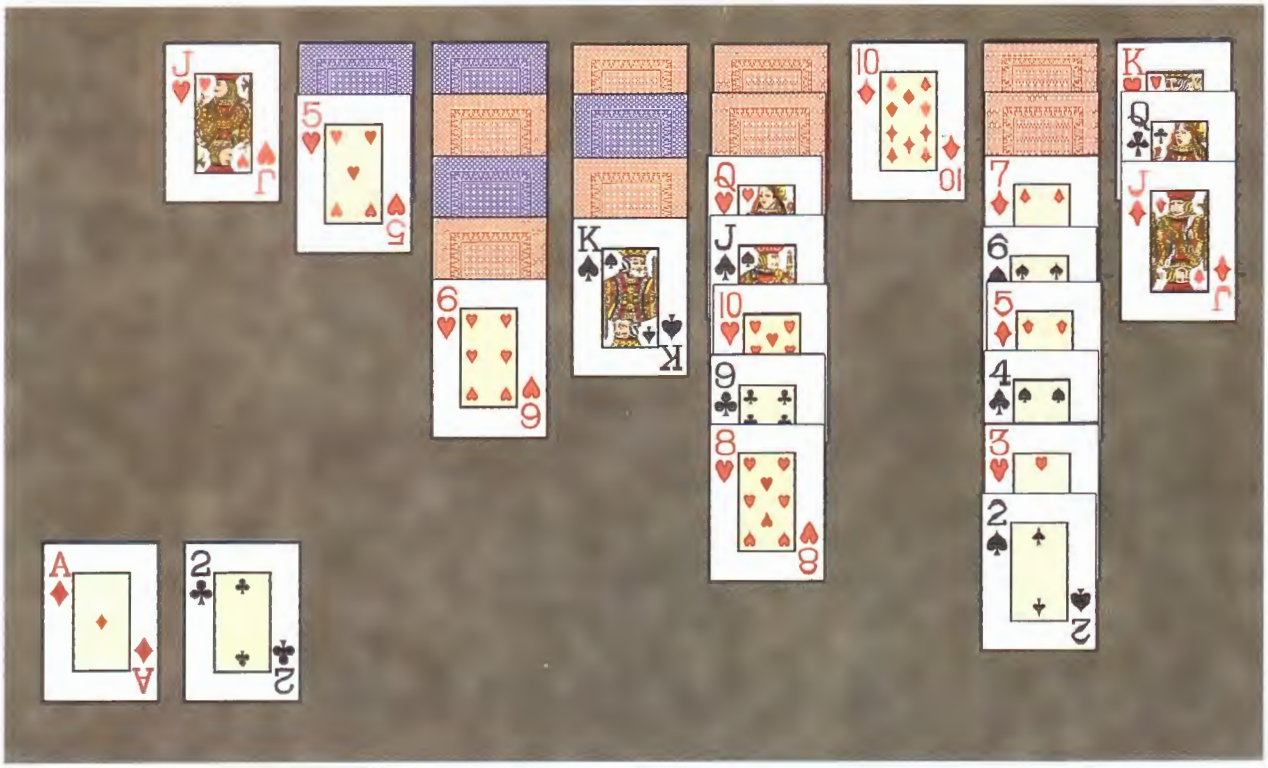
DESARROLLO DEL JUEGO



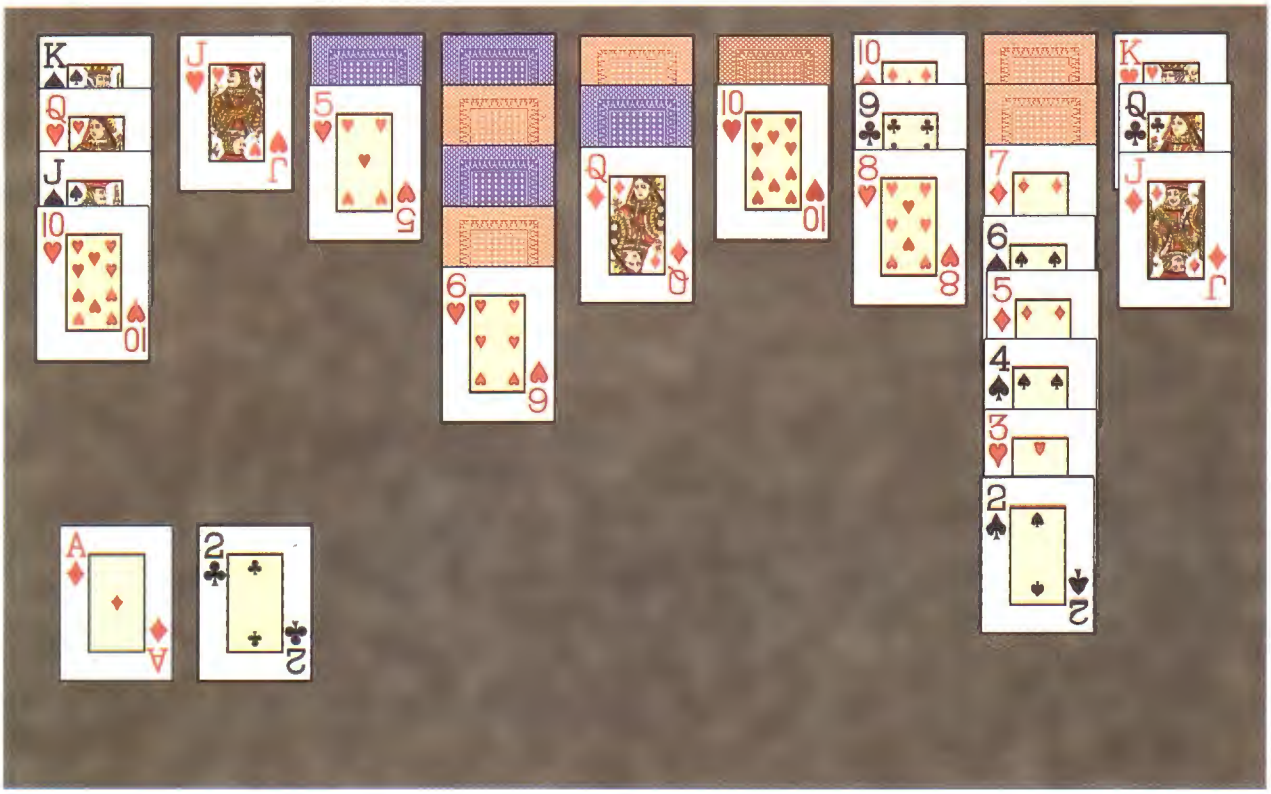
1 El solitario se inicia combinando entre sí las cartas libres del cuadro inicial, es decir, las que están descubiertas en el extremo inferior de las columnas.



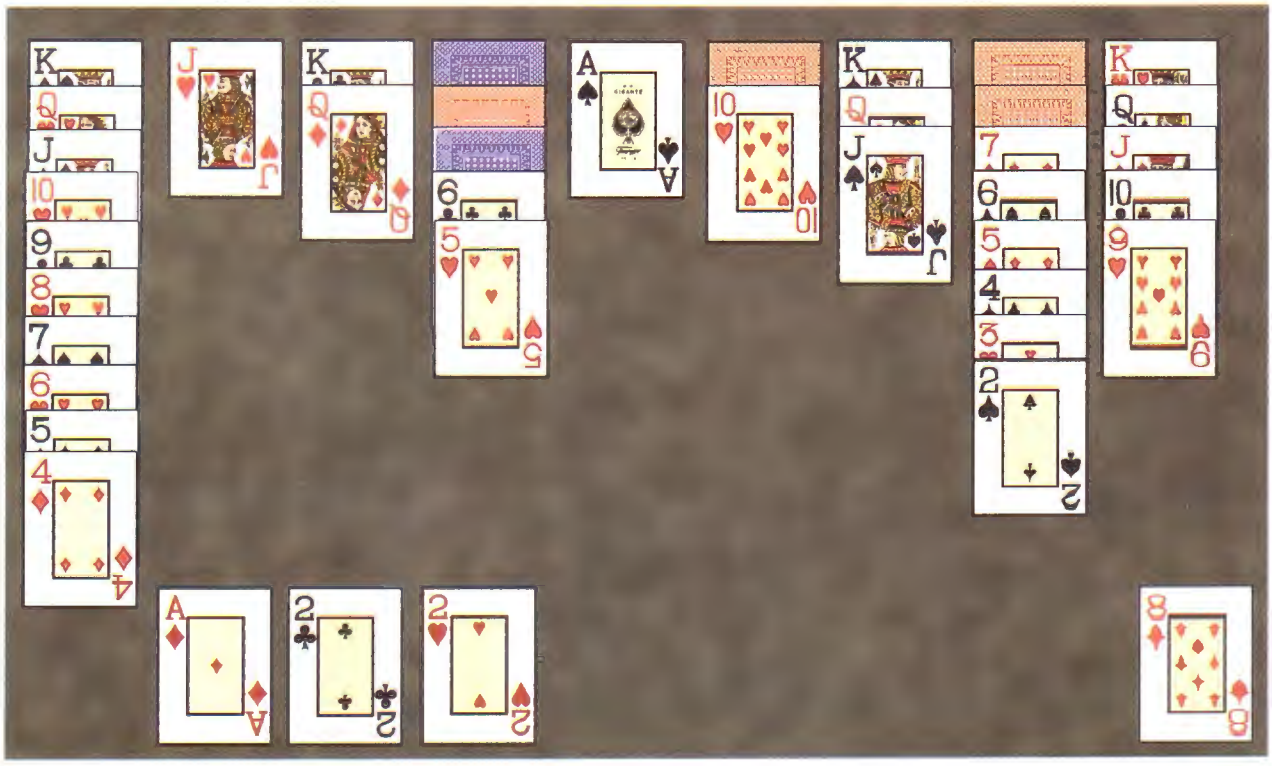
2 Después de haber movido la carta inferior de una columna, si la que queda libre es una carta boca abajo, se le da la vuelta para descubrirla.



3 El rey de picas de la columna central se puede mover al hueco de la columna de la izquierda, ya que en estos huecos sólo pueden colocarse los reyes.



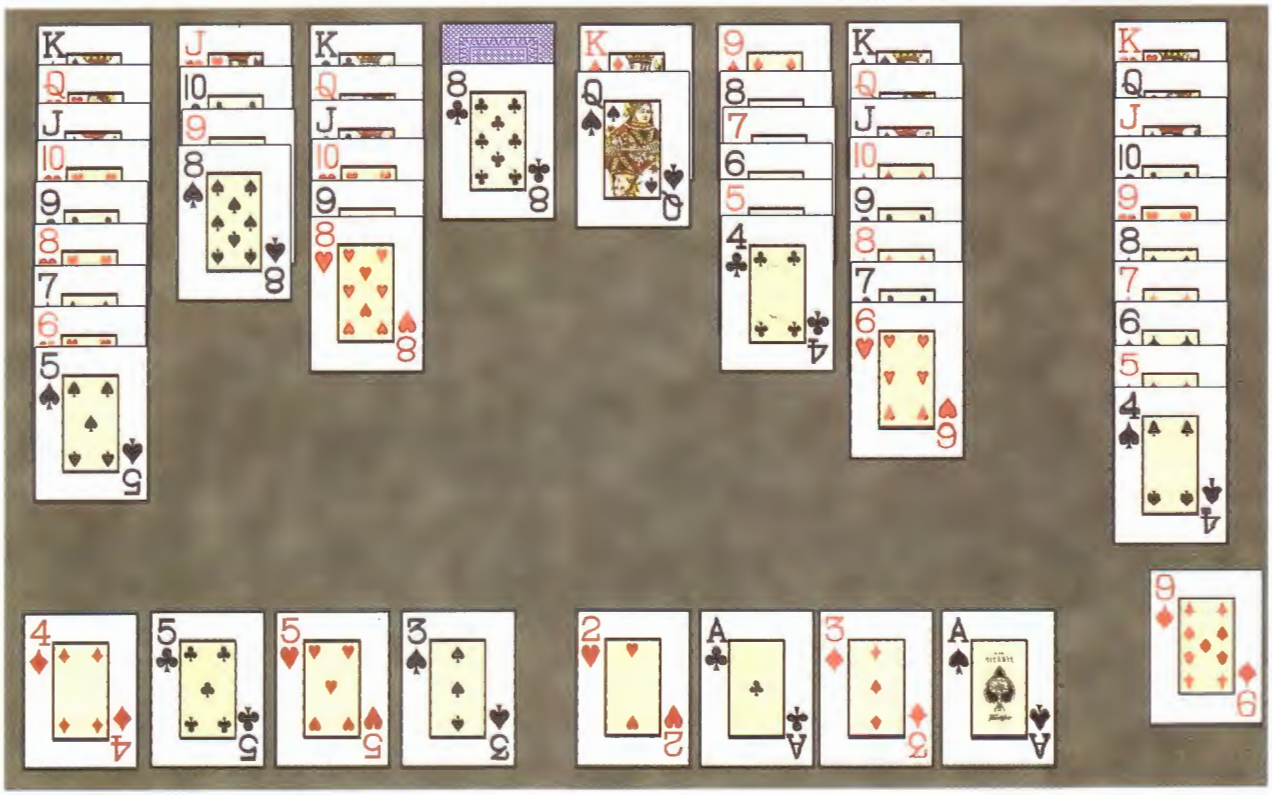
4 Como sólo pueden moverse series de cuatro cartas como máximo, antes de desplazar la serie de la dama de corazones hay que dividirla en dos partes.



5 Después de haber roto la serie de corazones de la penúltima columna de la derecha será posible conseguir dos huecos libres en el cuadro de juego.

6 Las cartas que no pueden jugarse sobre sus pilas porque aún no se han colocado las anteriores, o sobre el cuadro de juego, se colocan en el pozo de descartes.

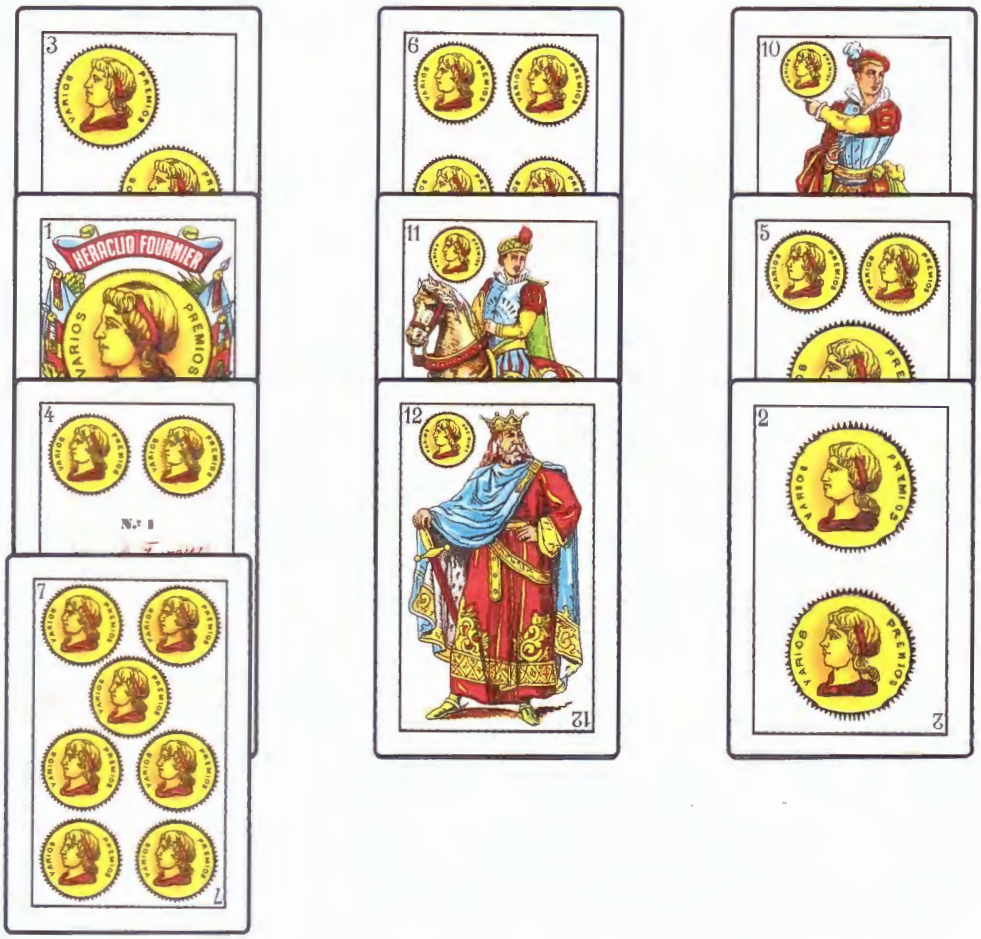
7 En esta fase del juego, ya se han iniciado las ocho pilas de los palos (dado que se juega con dos barajas, hay dos pilas para cada uno de los palos).



8 Ya sólo queda una carta del cuadro inicial por descubrir. Por otra parte, hay diversas cartas del cuadro que pueden jugarse sobre sus respectivas pilas.

9 El solitario está próximo a su culminación, ya que se ha conseguido colocar todas las cartas en las columnas del cuadro. Sólo falta ordenarlas en sus pilas.

SOLITARIO DEL CUARTO DE HORA



El objetivo de este solitario es ordenar las diez cartas del palo con que se juega en una sola columna, desde el rey al as, en orden descendente.

Para jugar este solitario se toman las diez cartas de uno de los palos de la baraja española, oros por ejemplo, y se mezclan. A continuación se descubren colocándolas en tres columnas, por lo que la primera tendrá cuatro cartas y la segunda y tercera columnas tendrán tres cartas cada una.
El objeto de este solitario es ordenar todas las cartas del palo escogido en una columna, desde el rey

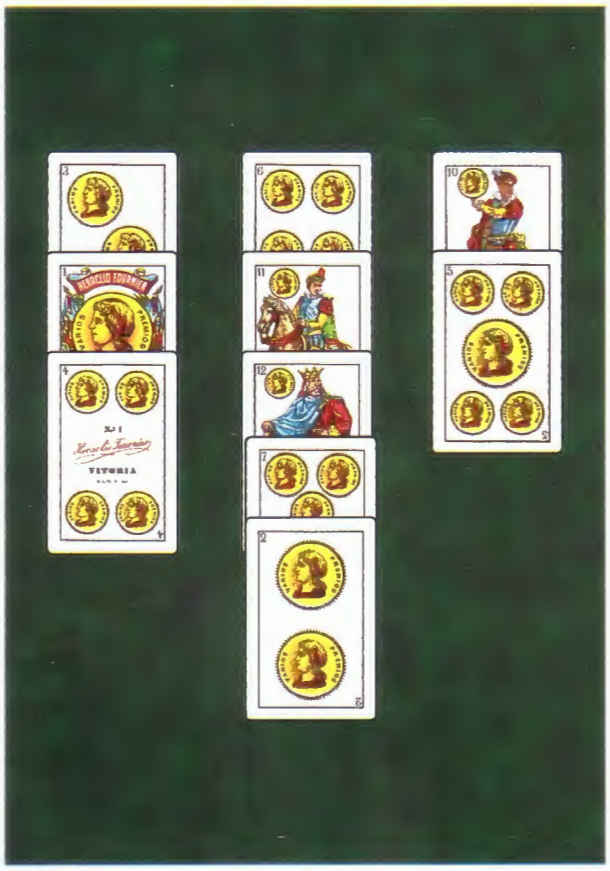
Baraja: **española**
N° de naipes: **10**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **15 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ordenar las cartas en una columna desde el rey hasta el as**
Disposición inicial: **un cuadro de tres columnas, una con cuatro cartas descubiertas y dos con tres**

hasta el as, en orden correlativo descendente.

La carta inferior de cada columna puede moverse sobre otra columna, siempre que sea de orden inferior a la carta sobre la que se superpone (el orden de las cartas es el corriente, indicado por los índices de cada una de ellas, es decir, de mayor a menor: rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as). Por ello, el rey no puede ponerse sobre ninguna carta y el as, sin embargo, puede colocarse sobre todas las del palo. Esto provoca que uno de los primeros objetivos en este juego sea liberar un hueco en una de las columnas y el rey en la suya, para poder colocarlo en dicho hueco y sobre él construir la columna objeto del solitario.

El tiempo aproximado para resolver este solitario es de un cuarto de hora, a pesar de que precisa numerosos movimientos. De ello deriva el nombre del juego.

DESARROLLO DEL JUEGO



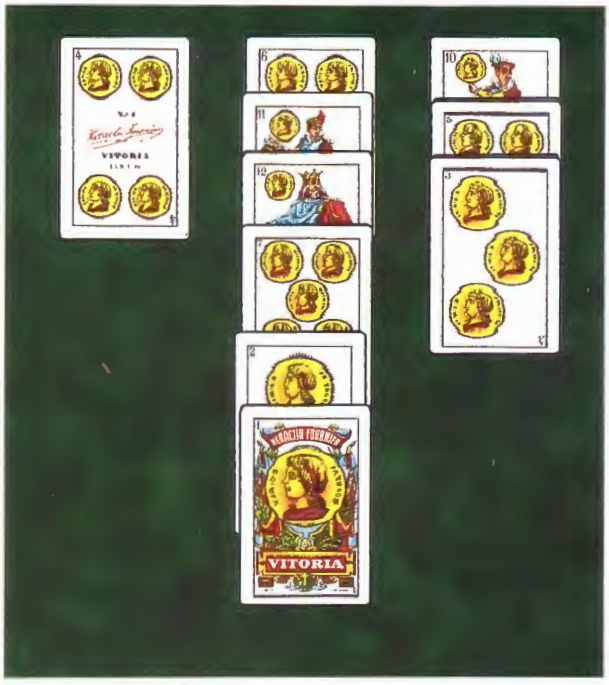
1 El primer objetivo del solitario será liberar la primera columna (la segunda no se puede liberar, porque tiene el rey entre sus cartas, y la tercera tampoco porque tiene la sota), al tiempo que se deja libre el rey de la segunda para moverlo a la anterior. Estas dos condiciones implican que hay que ordenar el palo debajo de la sota (excepto el seis).

2 Aunque la primera columna está libre, aún no puede moverse el rey a ella, ya que esta carta está cubierta por otras dos inferiores. En este solitario hay que realizar numerosos pasos intermedios, que pueden parecer interminables rodeos, para poder mover las cartas en orden descendente de una columna a otra.

3 Puede suceder que durante el transcurso del solitario no sea posible ver con claridad a qué columna hay que mover primero una carta, cuando se trata de desplazar una serie de una columna a otra.

4 Hay que volver a pasar la serie que se ha colocado en la columna de la izquierda sobre el siete, para pasar el cinco a dicha columna y a continuación volver a colocar del cuatro al as sobre él.

5 Para desplazar una serie, hay que ir moviendo las cartas a otros lugares intermedios procurando que no quede bloqueado, es decir, tapado por una carta inferior, el lugar al que queremos trasladar una carta.



6 En esta posición hay que volver a pasar el as sobre el cuatro, el dos sobre el tres, el as sobre el dos y el cuatro sobre el siete. Si se pasa luego el tres-dos-as sobre el cuatro, podrá moverse la serie al cinco de la derecha.

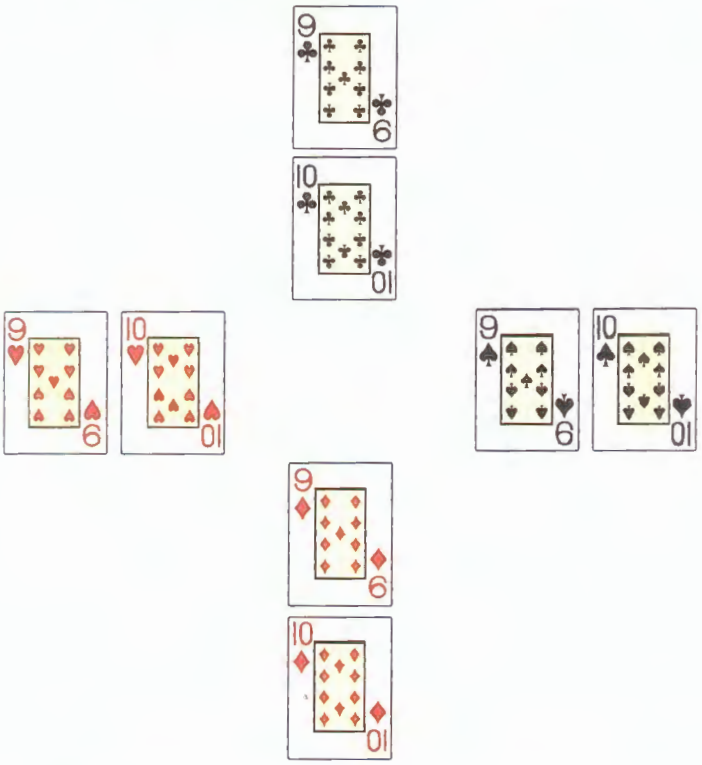
7 Como la serie se va haciendo más larga, cada vez es necesario hacer más movimientos de cartas para trasladar un grupo de un lugar a otro. Sin embargo, los movimientos son bastante mecánicos y sencillos.

8 Una vez colocadas todas las cartas en serie descendente sobre la sota de la columna de la derecha, se han cumplido los objetivos planteados al inicio del juego: liberar la columna de la izquierda y el rey.

9 En esta posición puede trasladarse el rey y el caballo a la columna de la izquierda. Sobre estas dos cartas iniciales se construirá el resto de la columna, hasta que se logre ordenar el palo completo.

10 Para terminar el solitario ya sólo falta poner el as sobre el dos, el tres sobre el cuatro, el as en la columna central, el dos sobre el tres y el as sobre el dos, completando así la columna del palo.

SOLITARIO DE LA FAMILIA



En este solitario se persigue agrupar las cartas de acuerdo con tres características: ser una figura o no, ser par o impar, o pertenecer a un mismo palo.

Antes de iniciar este solitario hay que retirar de la baraja los dieces y los nueves de cada uno de los palos, que se colocan descubiertos sobre la mesa. La disposición usual es en forma de cruz, dejando entre ellos un espacio rectangular de tres filas y cuatro columnas, destinado a acoger las figuras de la baraja según vayan apareciendo.
Una vez preparado el cuadro inicial, se baraja el mazo y se van descubriendo sus cartas. Si la carta descubierta es una figura, se coloca en uno de los lugares del rectángulo vacío del cuadro inicial. Si

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
52

Pozo:
no

Duración de la partida:
12 minutos

Estrategia:
no

Dificultad:
♣ ♣

Objetivo: **colocar las figuras descubiertas en el centro del cuadro de juego; el resto de las cartas deben ordenarse por palos en orden correlativo descendente y en dos montones para cada palo (cartas pares e impares)**

Disposición inicial: **un espacio vacío de tres filas y cuatro columnas (destinado a las figuras de la baraja) y ocho cartas descubiertas: los dieces y los nueves de los cuatro palos, sobre los que se irán apilando las otras cartas de acuerdo con su paridad**

se trata de un ocho o un siete de uno de los palos, se coloca sobre la carta del mismo palo y de la misma paridad, es decir, un ocho sobre un diez, un siete sobre un nueve (par sobre par, impar sobre impar). Si se trata de una carta distinta, se deja descubierta en uno de los lados del cuadro, para iniciar sobre ella la columna auxiliar del solitario (estas cartas también se pueden colocar en una fila, si resulta más cómodo de acuerdo con el espacio de juego del que se dispone).

En esta fila auxiliar se pueden poner las cartas en orden igual (o sea, repitiendo el índice) o descendente, sin importar el palo; pero sólo se podrá jugar sobre el cuadro la carta inferior de la columna (o la del extremo, si se disponen en fila).

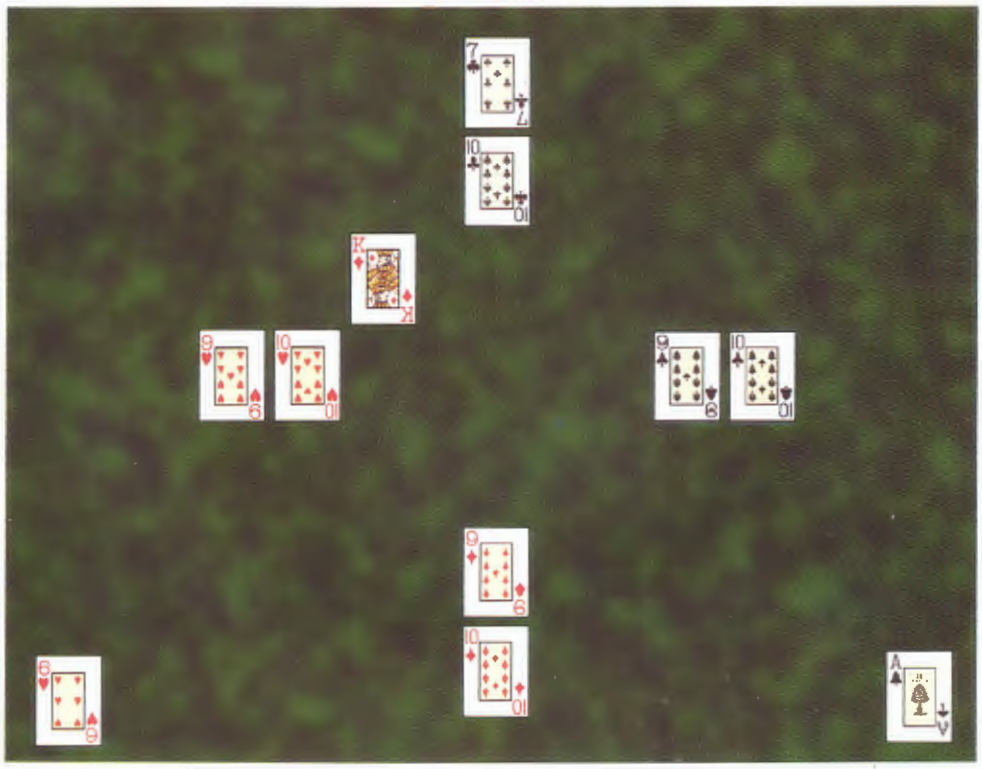
Las cartas que no pueden jugarse sobre ninguno de estos lugares (rectángulo de las figuras, pilas pares o impares de los palos, columna o fila auxiliar) se amontonarán en un pozo de descartes, del que siempre estará disponible la carta superior.

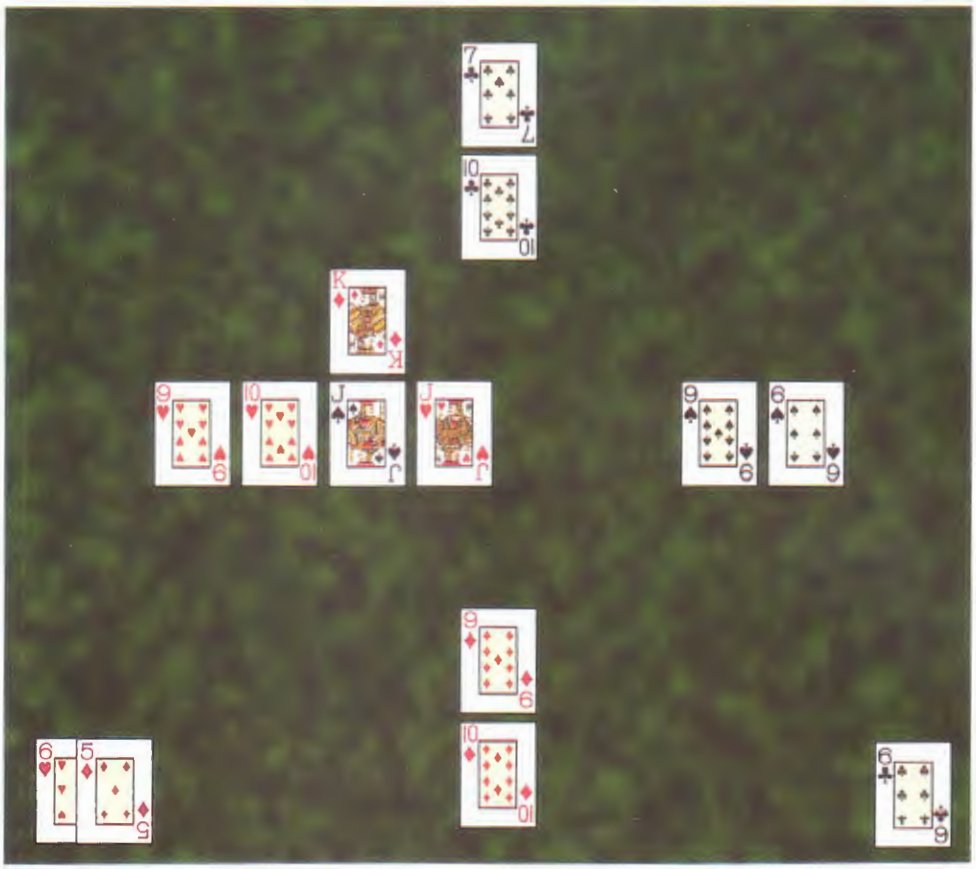
El solitario sale cuando se ha conseguido descubrir todas las figuras en el cuadro de juego y amontonar las cartas por palos de acuerdo con su paridad, de modo que los montones culminan con los ases y doses de cada palo.

VARIANTE. En este solitario las figuras se colocan en uno de los doce lugares previstos inicialmente para ellas, sin que deba seguirse ninguna regla. Puede hacerse más difícil el solitario introduciendo la necesidad de que las figuras deban alinearse de acuerdo con su índice (jotas, reinas, reyes) y en columnas de acuerdo con su palo. La primera figura se coloca en la primera columna y en la fila que le corresponda de acuerdo con su índice (jota, arriba; reina, en el centro; rey, abajo). Las siguientes figuras sólo pueden colocarse si tienen «contacto» con las figuras anteriores, ya sea por una esquina o un lado. Por ejemplo, después de una reina podrá colocarse cualquier otra figura, pero después de una jota o un rey, no podrá colocarse un rey o una jota, respectivamente, ya que estas cartas no tienen «contacto». En esta variante, puede ser conveniente (según la dificultad que se desee) establecer un segundo pozo de descartes exclusivo para las figuras.

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Las cartas bajas, como el as de picas, deben colocarse en el pozo, ya que son las últimas cartas que se ponen en su correspondiente pila.

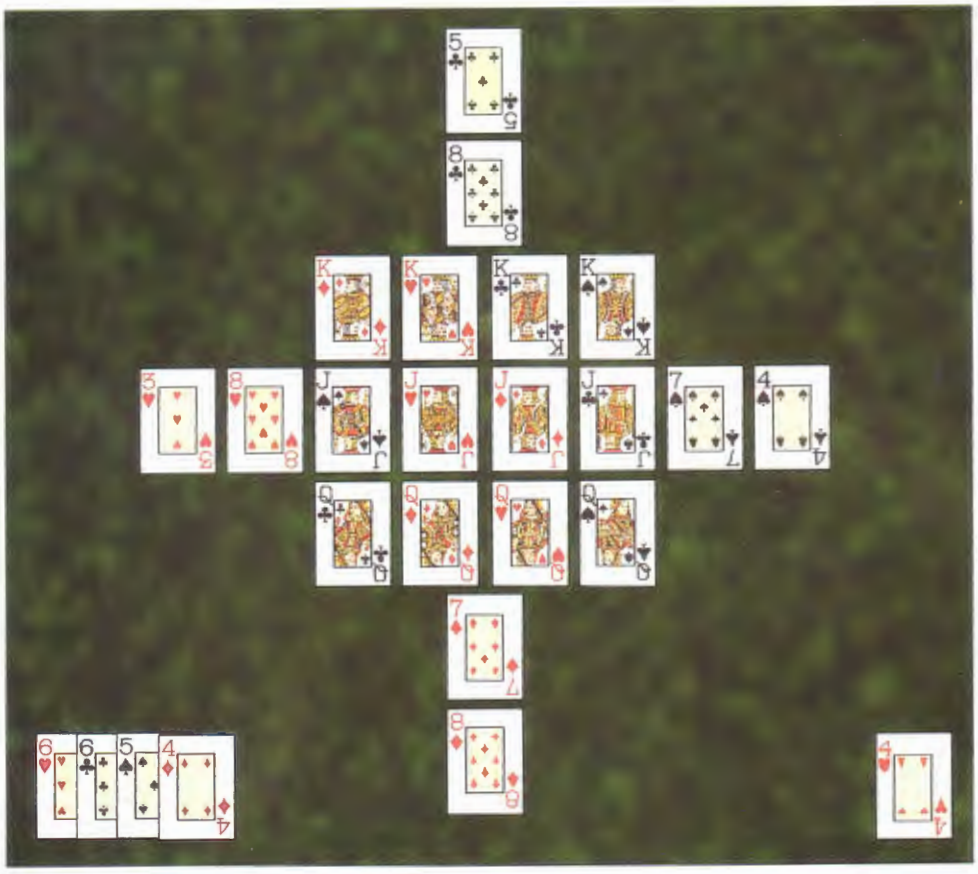




2 El seis de tréboles del pozo es una carta intermedia que nos interesa rescatar lo antes posible con objeto de poder culminar el solitario. Pero, para colocarla sobre el cuadro, es necesario que antes aparezca el ocho, como ha sucedido con las picas.

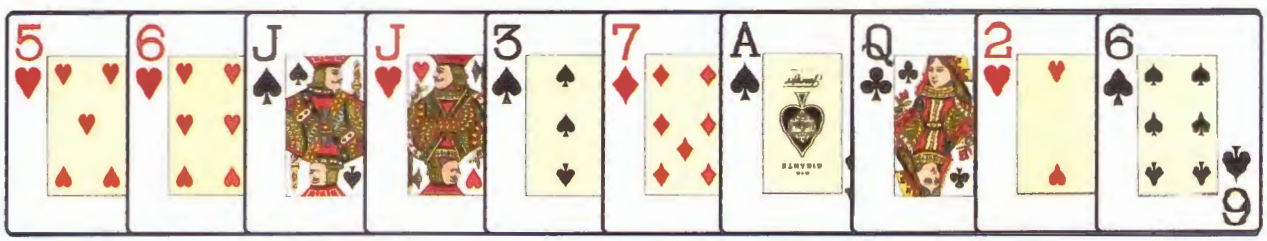
3 Una vez ha aparecido el siete de diamantes, podemos colocar el cinco de la columna auxiliar sobre esta carta. A continuación, se «rescata» el seis de tréboles del pozo y se coloca en la columna sobre el de corazones, ya que tienen el mismo índice.

4 El solitario está próximo a su culminación (ya han aparecido las doce figuras). Es necesario colocar el cuatro de corazones en el pozo, aunque podría jugarse en la columna auxiliar. Sin embargo, si se hiciera esto, el solitario quedaría bloqueado al no poder jugar el seis de corazones primero.



5 Aspecto del solitario una vez terminado. Si, al ir sacando las cartas del pozo, en algún caso salen en orden inverso al que deben jugarse (por ejemplo, primero el as y luego el tres), hay que colocar la primera carta en la columna auxiliar, para poder jugar la segunda en su pila.

SOLITARIO DEL ACORDEÓN



Para resolver este solitario es necesario apilar las cartas en un solo montón, considerando con especial cuidado las diversas estrategias que pueden emplearse para hacer los montones intermedios.

Para conseguir un solo montón final de cartas, éstas se descubren en una fila sobre la mesa y se desplazan hacia la izquierda, colocándolas sobre la que se encuentra a su lado o bien tres puestos más hacia la izquierda. Para que una carta se pueda colocar sobre otra, ambas deben ser del mismo palo o del mismo índice. Cuando se coloca una carta sobre otra, el montón resultante puede desplazarse como si se tratara de una sola carta (la superior).

Este solitario se inicia descubriendo las cartas del mazo, que se colocan en una fila de izquierda a derecha, es decir, en el sentido contrario al que se moverán durante el juego para formar el montón. Pueden descubrirse tantas cartas como se desee antes de proceder a amontonarlas. Así, es posible estudiar diversas estrategias antes de hacer el montón o montones intermedios.

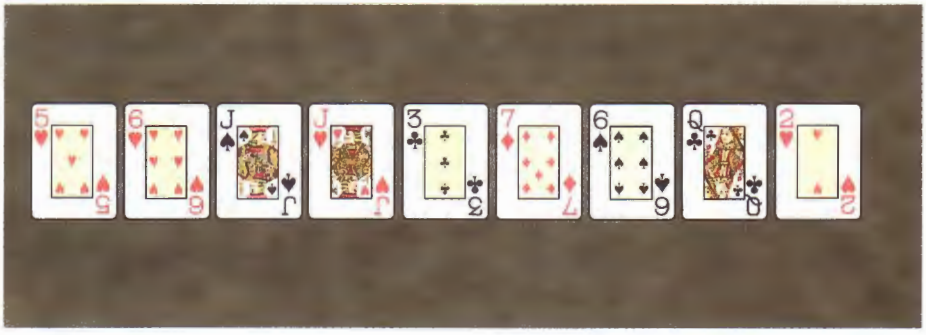
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Pozo: **no**

Duración de la partida: **15 minutos**
Estrategia: **sí**
Dificultad: ♣ ♣ ♣

Objetivo: **colocar todas las cartas en un montón**
Disposición inicial: **una fila de varias cartas descubiertas**

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Para empezar, se extiende una serie inicial de cartas hacia la derecha. Acto seguido se amontonan y trasladan hacia la izquierda.

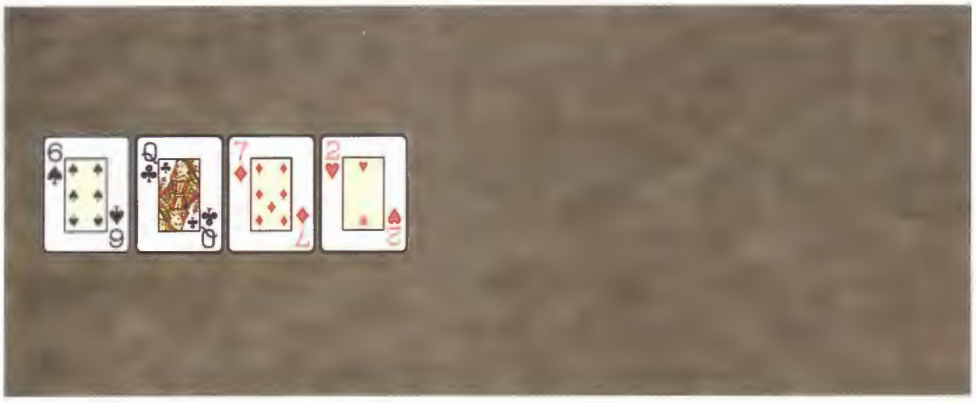


2 En esta posición puede escogerse entre montar la jota de corazones sobre la de picas o sobre el cinco de corazones. Sobre esta carta también se puede colocar el seis del palo.

3 Es frecuente que se puedan aplicar diversas estrategias. Dado que algunas ofrecerán mejor resultado que otras, hay que anticipar sus posibles efectos.

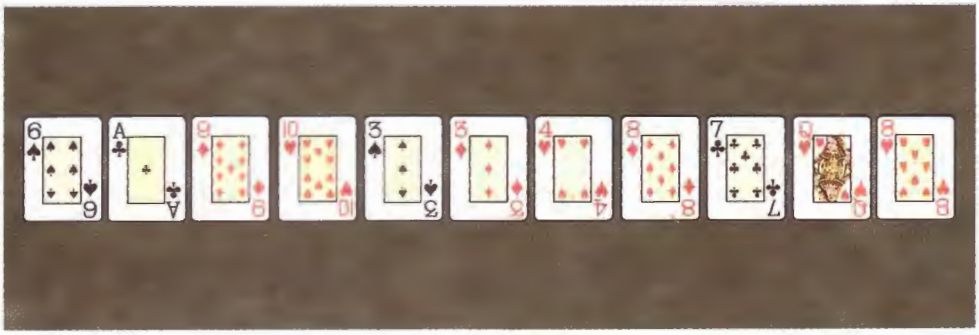
4 Después de mover el seis de picas sobre la jota, conviene no colocarlo todavía sobre el seis de corazones de su izquierda.

5 Si se hubiera colocado el seis de picas sobre el de corazones, no habría sido posible colocar esta carta sobre la jota de corazones.

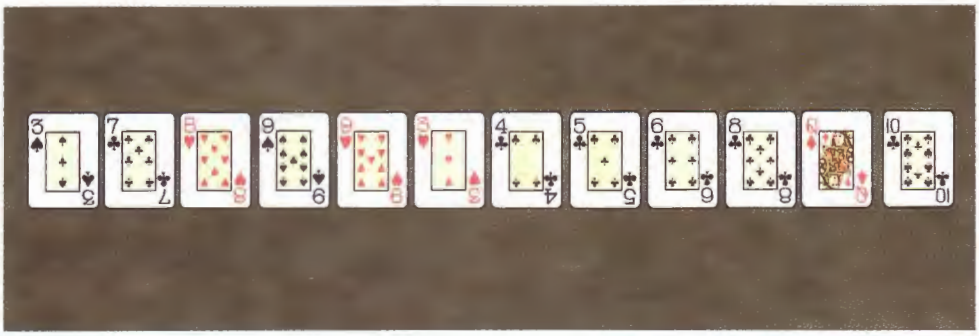


6 Tras mover el seis de picas sobre el seis de corazones, ya no pueden hacerse más movimientos con la primera serie de cartas.

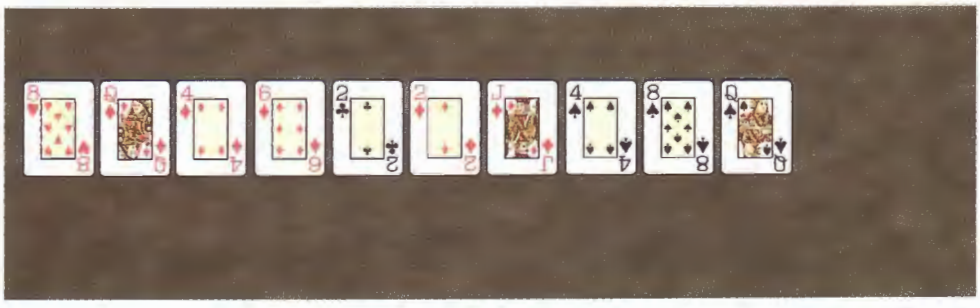
7 Se extienden nuevas cartas en la mesa y se siguen apilando hacia la izquierda, siempre que coincidan en índice o palo.



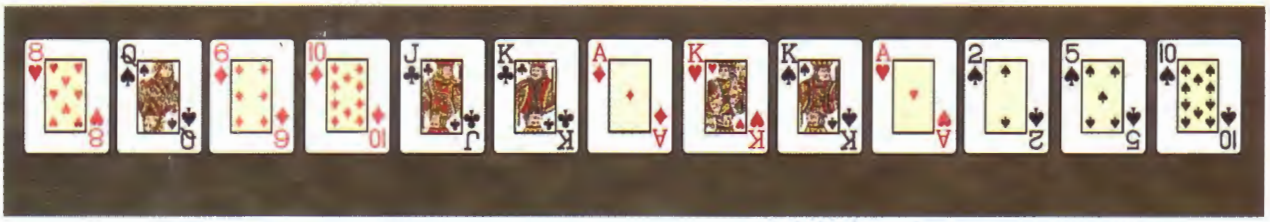
8 Las cartas se amontonan sobre la inmediata de la izquierda o sobre la que se encuentra tres lugares antes en esa misma dirección.



9 En esta serie, se coloca el diez de tréboles sobre el seis, antes de amontonar todas las cartas contiguas de ese palo.

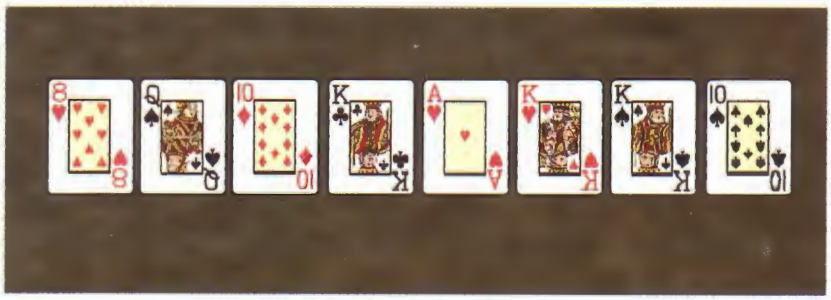


10 Apilando las picas y los diamantes, se reduce esta fila a sólo tres montones de cartas.



11 En esta posición, hay tres montones de cartas a la izquierda de la fila. El resto de cartas del mazo se encuentra a la derecha de estos montones.

12 Hay que tener un cuidado especial con el orden de los movimientos en las últimas cartas, ya que, de lo contrario, el solitario puede quedar bloqueado.



13 Es preciso combinar con habilidad los dos tipos de movimientos que pueden realizarse para que, al final, queden montones en los que coincidan algunas de sus características.

14 Antes de apilar los dos montones de picas, hay que poner el rey de corazones sobre el ocho del extremo izquierdo.

15 El solitario está próximo a su culminación, ya que sólo faltan dos movimientos.

16 Si se hubiera colocado el diez de picas sobre el rey, no hubiera sido posible terminar el solitario.